Génération

mensuel - Avril 1989

N° 10

ATARI ST
AMIGA
SEGA

PREVIEWS

Bubble Bobble 2
F16 Combat Pilot
Forgotten Worlds
The Kristal
Vigilante
Et bien d'autres...

AMIGA: faites vos démos

Grand concours CAPCOM

La guerre des robots: le méga-concours!

EXPLORA: la solution

Last Duel

Belgique : 190 FB - Canada : 6. 95 $C - Suisse : 7, 50 FS

LE SECOND D'UNE NOUVELLE GENERATION DE JEUX D'AVENTURES

ATARI ST
AMIGA

EXPLORA II

Une nouvelle quête effrénée
à travers le temps.

EXPLORA II :

encore plus **graphisme,**
encore plus **stratégie,**
encore plus **aventure,**
encore plus **musique,**
encore plus **dialogue,**
encore plus **animation,**
encore plus **icônes,**
encore plus **humour,**
encore plus **amour...**

Textes et dialogues en français

Le plus beau de tous les jeux d'aventures
Plus de 2 millions d'octets de logiciel
Des graphismes époustouflants
Des sons hyper-réalistes
Des dialogues vocaux à vous couper le souffle
Du jamais vu ni jamais entendu...

16 32 DIFFUSION

82, rue CURIAL
75019 PARIS
40 37 06 37

INFOMEDIA

B.P 12
66270 LE SOLER

IRIS 61391342

ST MAGAZINE PRESENTE

COLLECTOR'S

Centrés sur un thème particulier, les **COLLECTOR'S** de Pressimage sont issus des meilleurs articles de ST Mag, réunis et réactualisés, sous la forme de fascicules à reliure amovible. Ils constitueront pour vous une véritable collection d'ouvrages de référence facilement utilisables.

PLUS CONCRETS

Rédigés par des professionnels, les **COLLECTOR'S** sont pratiques et directement utilisables.

PLUS ACTUELS

ST Mag est à la pointe de l'actualité sur ST, les **COLLECTOR'S** bénéficient de notre avance.

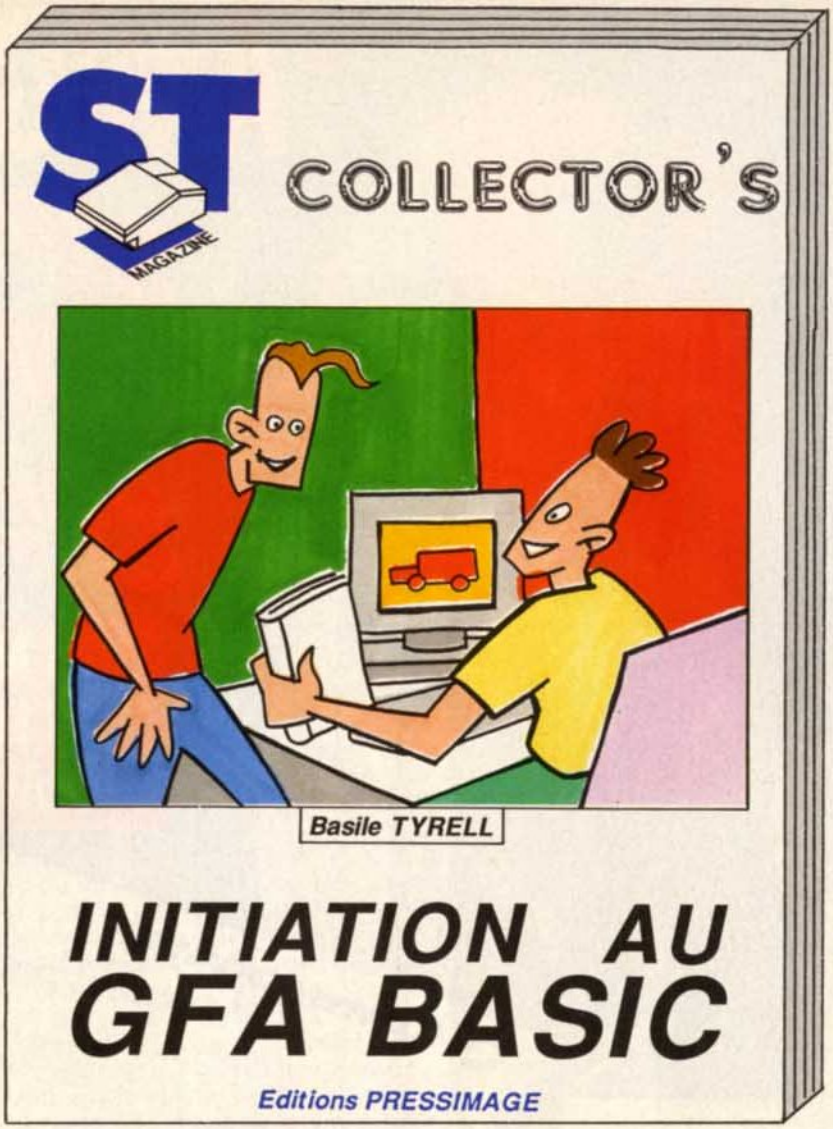
MOINS CHERS

Comparez le prix d'un **COLLECTOR'S** avec le prix d'un livre !

La reliure amovible des **COLLECTOR'S** reste bien ouverte pendant que vous programmez. Vous pourrez y rajouter des fiches, des photocopies, et même vos propres notes.

CADEAU

Le **COLLECTOR'S** que vous allez commander sera peut-être GRATUIT ! Chaque mois, cinq d'entre vous seront tirés au sort et ne paieront pas leur commande !



GfA est une marque déposée de GfA Systemtechnik Gmbh

le meilleur texte d'initiation à la programmation sur Atari ST !

75 F

▲ *VOUS N'AVEZ JAMAIS PROGRAMME ?*

▲ *VOUS DISPOSEZ DU BASIC GFA, VERSIONS 2 OU 3 ?*

▲ *OUI?... ALORS CE COLLECTOR EST FAIT POUR VOUS !*

Voici le premier "Collector" édité par ST MAGAZINE: il va vous apprendre à écrire vos premiers programmes, et surtout vous donner envie d'en écrire d'autres. Simple, concret, bourré d'exemples, il vous explique tout: qu'est-ce qu'un programme, une instruction, un fichier, comment dessiner à l'écran, et donne une définition claire de tous les termes informatiques.

Vous apprendrez progressivement à concevoir un programme, et comment corriger toutes les erreurs qui peuvent survenir : impossible de rester en rade! Et en plus beaucoup d'astuces pour bien commencer à programmer.....
Vous serez très rapidement autonome: en quelques jours, à votre rythme, vous aurez déjà écrit plusieurs petits programmes ! Pourquoi attendre?

ECHANTILLON GRATUIT : reportez-vous à l'article "Initiation au Basic GfA" dans ST Magazine de ce mois: il est extrait du Collector! Vous pourrez juger par vous-même !

Je commande "Initiation au Basic GfA" au prix unitaire de:
❑ livret "nu"(port non compris): 75FF
❑ *OFFRE SPECIALE*: le livret avec le classeur COLLECTOR'S à prix coûtant: (port non compris) 100 FF
- Frais de port (1 ex.): 16 FF
(deux ex. 22 FF; trois ex. 29 FF)
Je joins un chèque, mandat, ou CCP à l'ordre de Pressimage: TOTAL: .....

NOM: .....
.....
ADRESSE: .....
.....
.....
TEL: .....

Bon de commande à envoyer à PRESSIMAGE Collector's. 210 rue du Fbg St Martin. 75010.PARIS.

AMIGRAPH

SUPER L'OFFRE SPECIALE !

UN AMIGA 500
+ UN LOGICIEL GRAPHIQUE GRATUIT (valeur 750 F.)

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30 AVRIL 89

Parce que c'est génial d'avoir réuni le meilleur micro et le meilleur logiciel pour le graphisme :

AMIGA 500 + DELUXE PAINT II.

Avec manuels en Français

Parce que le coffret AMIGRAPH permet de réaliser toutes les images... les plus sages comme les plus folles, de la BD aux dessins de sciences et de géo.

Parce que DELUXE PAINT II, c'est la gamme d'outils au service de votre imagination, de votre style : le dessin "pur et dur", les pinceaux et brosses, nuances et vigueur, et pour les hyper réalistes l'aéro. Sur l'écran haute définition, des couleurs à rendre jaloux un arc-en-ciel.
Votre créativité est multipliée par cent, par mille... c'est l'épanouissement.

Parce que DELUXE PAINT II est facile d'emploi, même pour les débutants, avec son manuel en français (exclusivité COMMODORE FRANCE).

Parce que l'AMIGA 500 donne le maxi de ces possibilités avec un tel logiciel.

Parce que l'AMIGA 500 ne se limite pas au dessin. A son catalogue, de nombreux logiciels éducatifs et pour la détente plusieurs centaines de jeux (aventures, simulation, stratégie). L'AMIGA 500 c'est aussi des possibilités surprenantes en musique, en vidéo, en traitement de texte...

Parce que en plus du coffret AMIGRAPH, COMMODORE vous réserve une autre surprise : l'opération parrainage.

ALORS, 3 FOIS SUPER...

OPERATION PARRAINAGE

Cette montre gratuite, à tout possesseur d'un AMIGA 500 qui parrainera un acheteur d'AMIGRAPH...

... et un AMIGA 2000 pour le gagnant du Concours des Parrains. Un disque dur AMIGA 500 pour le second.

Règlement chez tous nos Revendeurs ou chez COMMODORE

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

150-152, av. de Verdun - 92130 Issy-les-Moulineaux
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

LE CHOIX DE LA PASSION

EDITO

AVRIL 89

NUMERO 10

En nous orientant dès 1987 sur le marché des 16 bits, à l'époque peu important, nous avons répondu, au fil des mois, à la demande d'un public de fanatiques toujours plus nombreux, pour être aujourd'hui LE journal de référence sur 16 bits, et pour cause, puisque nous sommes le seul journal spécialisé sur ces machines.

Les consoles Séga et Nintendo n'ayant pas réussi là où elles avaient des chances de faire un malheur, nous arrêtons dès le prochain numéro d'en parler. Que nos lecteurs possesseurs de ces consoles nous excusent, mais comment continuer de parler de machines aussi statiques que la Séga ou la Nintendo, dans un pays où tous les programmes arrivent avec des mois et des mois de retard. Nous sommes des déçus de la console Séga et de la console Nintendo, et nous ne voyons pas pourquoi entretenir artificiellement une actualité les concernant qui serait une fausse actualité.

Nous incorporerons, le cas échéant, d'autres machines à Génération 4. A commencer par le PC qui, petit à petit, bien qu'il soit un faux 16 bits, s'ouvre une place inattendue sur le marché du jeu, avec bien souvent même, des produits faits en exclusivité pour lui et qui viennent ensuite sur le ST et l'AMIGA.

Ceci marquera-t-il un grand changement dans le journal? Non, car vous retrouverez toujours les mêmes rubriques, et la différence se fera au niveau de la disponibilité des produits pour les machines en question, ce qui ne devrait pas être gênant.

Alors, comment sera le 11ème numéro de Génération 4? Comme les autres, avec toujours autant de tests et de préviews, une rubrique Sous les Arcades plus importante (5 pages dès ce numéro!), et puis toujours et encore des surprises!

Rendez-vous donc le mois prochain pour la suite de notre feuilleton au suspense haletant et pour un Génération 4 encore plus 16-bits!

SOMMAIRE

COURRIER 6-7

PETITES ANNONCES 7

NOUVELLES VERSIONS 8

INDEX DES JEUX 9

TRSTS:
- Arcade/action: 12-38
- Sport: 40-44
- Simulations: 46-47
- Aventures: 50-56
- Reflexion: 58-62
- Pédagos: 64-65

EXPLORATEUR BRANQUE 66-68

RUBRIQUE AMIGA 72-89

LA GUERRE DES ROBOTS 90-97

BIDOUILLEUR MALADE 98-99

PREVIEWS 100-109

GEN4 & JDR 100-104

SOUS LES ARCADES 105-109

COMPAGNIES ETRANGERES 110-120

COMPAGNIE FRANCAISE 122

PREVIEWS 124-129

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.
Comité de rédaction: Mic Dax, Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Robert Franchi, Franck Ladoire, Tristan Lathière, Didier Latil, François Paupert, Philippe Querleux.
Illustrateur et concepteur du logo: Bruno Bellamy.
Maquette et fabrication: Florence Nivelet.
Corrections: Monique Bellamy, Mic Dax.
Serveur Minitel: Sapristi, bientôt 3615 GEN4
Service télématique: Mic Dax
Assistant télématique: Watsit.

Photogravure: Expression Graphique
Impression: Berger-Levrault (Touls)

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Pascale Garnotel.
Tel: 42.49.56.29.

Génération 4 est édite par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. Dépot légal: 1er trismestre 1989.
Publicité: Barbara Pompignoli (42.49.58.29.).

Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans la journal. Aucun document ne sera retourné.

Génération 4, membre inscrit OJD. Commission paritaire: 69731. ISSN 0987-87OX

LE COURRIER DES LECTEURS

Nous sommes vraiment fous! Le mois dernier, nous vous demandions de bien vouloir répondre à un sondage qui devait se trouver dans le journal... et qui, malgré les recherches attentives et passionnées de bon nombre d'entre vous ne s'y trouvait aucunement! Inutile donc de recommencer notre blabla du mois dernier, mais si vous tombiez par hasard, dans ce numéro, sur le dit sondage, il serait très sympathique d'y répondre et de nous le renvoyer.

En ce qui concerne le courrier des lecteurs, voici l'adresse:

Génération 4
Courrier des lecteurs
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 Paris

LES K.O. DE GENERATION 4

Jérome Brillat

<<J'ai un Atari 520ST et je suis un fan de jeux de boxe. J'aimerais savoir s'il en existe sur mon ordinateur préféré, et si oui, lesquels?>>

Il n'en existe qu'un seul pour le moment, qui se nomme Seconds Out, édité par Microvalue. Hélas! La qualité de ce logiciel est plus que douteuse, et je vous déconseille vivement l'achat de ce soft. Par contre, d'autres jeux sont en préparation et devraient arriver prochainement sur ST. The Champ, programmé par Linel, est prévu pour le mois prochain mais nous ne savons pas encore ce qu'il vaut vraiment. De plus, une simulation de boxe qui a toutes les chances d'être fantastique est celle que l'équipe de Cinemaware prépare, qui se nommera Tv Sport Boxing. Mais elle devrait d'abord sortir sur Amiga, et sur ST quelques mois après, soit d'ici le mois de Septembre.

LE GUIDE INCOMPLET DE DUNGEON MASTER?

Mr. Van de Walle nous a gentiment fait remarquer qu'il manquait un élément important dans notre dernier numéro, dans le guide complet de Dungeon Master. En effet, nous affirmions qu'à partir du moment où l'on avait activé le Firestaff, il était impossible de changer de niveau. Que nenni, que nenni, nous fait remarquer le brave Mr. Van de Walle, ceci est possible! En effet, il suffit de donner le Firestaff à un personnage ayant un bon niveau de Ninja, de se mettre à la sortie de la pièce, et de lancer le Firestaff à travers la sortie. Il est alors possible de sortir de la pièce sans que les issues se bloquent. C'était tout simple, mais il fallait tout de même y penser! Alors, merci qui?

LE RETOUR DE 42

Zappy Bibicy

<<Je vous écris pour vous signaler que le quatrième tome de la trilogie du Guide du Routard Galactique est non seulement disponible dans les libraires anglaises, mais que l'on en trouve aussi à la Fnac, qui en possède un stock important.>>

Merci à vous Zappy, et bonjour chez vous!

DE L'AIDE POUR ULTIMA IV

Sébastien Leclercq

<<Voici de quoi aider tous les Ultimaniens...

Pour les sorts:

Fireball: F-A
Iceball: H-F
Quickness: A-B-C
Resurect: A-B-C-D-E-H
Dispell: F-A-C Gate plus un nombre de 1 à 8: A-F-H
Light: A
Heal: B-D
Energy Field: F-A-D
Jinx: F-G-H
Kill: F-G

Pour les personnages:

Villes	Compagnons
Skara-Brae	Shamino
Britain	Iolo
Yew	Jaana
Trinsic	Dupre
Magiciana	Katrina
Minoc	Julia
Moonglow	Mariah
Jhelom	Geoffrey

Pour que les compagnons vous rejoignent, dites REJOIN. Attention, si vous êtes un Fighter, ce dernier ne viendra pas avec vous.

Pour les objets:

L'ingrédient G (nightshade): JF-CO
Crâne: PF/MF au milieu du cirque des pirates (chercher pendant la lune noire)
Route: NA/GA
Cloche: NA/LA
Corne: KN/CN
Mistic Armour: AE-BG dans Empath Abeys
Mistic Weapon: dans Serpent Hold au centre de la training room. Les armes mystiques et armures peuvent être prises seulement par un avatar.
Le livre dans la bibliothèque de Lyceaum.
Le cierge dans un passage secret, du sanctuaire, dans Cove.
Pour les runes (elles servent à rentrer dans les sanctuaires) de la valeur: trouver un passage secret dans les chambres de Jhelom et passer tous les murs d'énergie (grâce a Dispell) puis parler à Nostro et fouiller une des tours.
Pour la rune de la compassion, fouiller au fond d'un couloir dans Britain.
Pour la rune de l'humilité dans les montagnes dans Paw.
Pour la rune de l'honnêteté, fouiller sur le trésor de mariah.
Pour la rune du sacrifice, fouiller dans le feu de la forge à Minoc.
Pour la rune de la justice, fouiller la cellule du grand criminel à Yew.
Pour la rune de l'honneur, fouiller dans le coin sud-ouest dans la ville de Trinsic.
Pour la rune de la spiritualité, fouiller dans la salle des trésors de Britannia.
Pour entrer dans le sanctuaire de la spiritualité, entrer dans une porte lunaire pendant la pleine lune.
Pour acheter un sextant demander D à la guilde des voleurs.

Pour les mandrin (ou mantra):
Honêteté: Ahm.
Humilité: Lum.
Sacrifice: Cah.
Honeur: Summ.
Spiritualité: Om.
Valeur: Ra.
Justice: Beh.
Compassion: Mu.

Pour les pierres:
Despeice: niveau 5
Deceit: niveau 5
Destard: niveau 7 pierre rouge
Shame: niveau 2
Covetous: niveau 2 pierre orange
La pierre noire: chercher pendant la nuit sans lune dans la porte lunaire de Moonglow.
La pierre blanche est au milieu des montagnes au nord de Britannia accessible que par ballon.
Enfin, pour connaî tre le mot de passe, demander aux rois des trois chateaux.>>

Merci pour vos astuces!

L'ARLESIENNE

<<Sapristi! Bientôt le 3615 GEN4b>>

Merci beaucoup!

LES PETITES ANNONCES

JE VOUS RAPPELLE QUE LES ANNONCES AYANT UN RAPPORT AVEC LE PIRATAGE, DE PRES OU DE LOIN, NE PASSERONT PAS DANS LE MAGAZINE! D'AUTRE PART, LE PRIX D'UNE PETITE ANNONCE EST DE 25 FRANCS!

Société d'Informatique ludique recherche jeunes développeurs de jeux connaissant l'assembleur 68000 ou le langage C sur Atari, Amiga ou Compatible PC. Téléphoner au 43.00.70.06 ou au 43.88.12.58. après 19h. Recherches permanentes.

ATARI:

Vends Atari 8520 STF (double face) + logo + tapis souris + utilitaire Math + 3 jeux (Explora-Dungeon Master-Blood) + Néochrome. Prix: 2650 TTC. Tel: 77.72.95.13. après 18h.

Vends 520STF double face + "graph. et son sur ST" + docs + nombreux originaux jeux et pros + 50 disquettes vierges: 3500F. Lahreche Hacene. Tel: 45.81.63.94. 53 rue Amiral Mouchez, 75013 Paris.

Vends ou échange ZZDraft sur Atari ST. Valeur 765F cédé à 700F à débattre. Tel: Eric, le week-end, au 50.58.43.91. Recherche lecteur 5"1/4 ou ST Replay 4.

Recherche DE TOUTE URGENCE ATARI 520STF péritel, nouvelles Roms, environ 2000 F. Sur ANGERS uniquement (sauf si possibilité de venir avec le matériel). Tel: 41.44.44.81. après 18h30. Demander David. Vite!!

AMIGA:

Vends Amiga 500 + moniteur couleur A1081 + 2 joysticks + souris + disquettes. Très peu servi. Le tout en très bon état, avec facture. Bruno. Tel: (1).47.88.75.23. après 19H00. Prix: 5000 F.

Vends Amiga 1000 + nombreux jeux et nombreux utilitaires, le tout en très bon état: 4000 F. Tel: 42.21.25.16. Demander Geraud.

Vends Amiga 2000 (11/88): 10500F, Carte XT A2088 (1/89): 4000 F. Lecteur interne A2010 (11/88): 1000 F, Moniteur A10845 (12/89): 2000F. Le tout: 17000F. Tel: (1).69.48.26.17. Demander Patrick.

SEGA:

Vends console Séga neuve, + 10 jeux inédits (double dragon, shinobi, wonder boy 2, etc...) + light phaser. Valeur: 3400F, cédée: 2000F. Carenco Christophe, 11 rue Volta, 06400 Cannes. Tel: 93.38.77.32.

Vends pour Séga "Bank Panic" et "Hang On" 60F chacun. Cherche jeu pour séga à environ 150F. Xavier Mathy, tel: 69.48.55.38 à partir de 6 heures, 7 places des sorbiers 91560 Crosne.

Achete cartouches de jeux Séga à prix interessants. Vends the SEGA LIGHT PHASER (pistolet). Tel: (22).91.12.65. (demandez Stéphane) aux heures de repas.

AUTRES:

Vends Amstrad 464 monochrome + 400 jeux + revues: 1500F. Vends originaux pour Amstrad K7 et Atari ST, livres (Gen4, Tilt, etc...): très bas prix: Mr LETHUILLIER Jean, St Aubin de Cretôt, 76190 Yvetot.

TEXTE DE VOTRE ANNONCE

Ci-joint un chèque ou CCP de 25 francs à l'ordre de Pressimage.

NOUVELLES VERSIONS

ADAPTATIONS POUR AMIGA

CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTEROIDS (PSYCLAPSE)
Voir GEN 4 numéro 9

Votre but est de détruire l'ordinateur fou qui est à bord de votre immense vaisseau intergalactique. Le tir et la stratégie sont nécessaires pour gagner. Captain Fizz peut se jouer seul, mais c'est à deux qu'il est le plus intéressant.

Note: 67%

DEFLEKTOR (GREMLIN)
Voir GEN 4 numéro 4

Deflektor est un jeu de logique et de stratégie où vous devez détruire toutes les cellules de chaque tableau en dirigeant un rayon laser vers des obstacles qui vont le réfléchir ou l'absorber.
Un jeu original où il faut "réfléchir" vite.

Note: 85%

DUNGEON MASTER (FTL)
Voir GEN 4 numéro 3

Nous attendions tous avec impatience ce jeu de rôle aux graphisme superbes et aux pièges démentiels. La version Amiga est aussi bonne que celle réalisée sur ST. Un seul regret, elle ne tourne qu'avec un méga de mémoire.

Note: 100%

FLYING SHARK (FIREBIRD)
Voir GEN 4 numéro 8

Flying Shark est un jeu de tir à scrolling vertical. Votre petit avion (qui illustrait la couverture de GEN 4 numéro 8) s'en donne à coeur joie parmi les décors colorés et les ennemis terrestres et aériens. C'est un GEN HIT, ne le manquez pas!

Note: 80%

GAUNTLET II (US GOLD)
Voir GEN 4 numéro 5

Un peu de "rôle", beaucoup d'arcade. Cette suite du premier Gauntlet est beaucoup plus sophistiquée: un tas de monstres, un scrolling fluide, et surtout... la possibilité de jouer à quatre en même temps.

Note: 85%

KENNEDY APPROACH (MICROPROSE)
Voir GEN 4 numéro 8

Kennedy Approach est un jeu de simulation original: il vous met dans la peau d'un contrôleur aérien chargé de faire atterrir tous les zincs qui arrivent en vue de la piste.
Microprose, en transposant ce vieux hit des 8 bits sur ST et Amiga, n'a pas fait un gros effort côté graphisme et son.

Note: 58%

SPACE QUEST II (SIERRA ON LINE)
Voir GEN 4 numéro 3

Notre balayeur spatial est entraîné dans de nouvelles aventures sur une planète inconnue. Le personnage est mobile (comme dans tous les jeux d'aventure de Sierra), mais le jeu nécessite tout de même un bon niveau d'anglais.

Note: 90%

VICTORY ROAD (OCEAN)
Voir GEN 4 numéro 8

Victory Road est du même genre que Ikari Warriors et Commando; à part qu'ici, vous devez traverser l'enfer en tirant sur tous les monstres que vous rencontrerez.
Un jeu assez moyen avec la possibilé de jouer à deux en même temps.

Note: 50%

SUPER HANG ON (ELECTRIC DREAMS)
Voir GEN 4 numéro 6

C'est la plus belle course de motos actuellement disponible. Sur ST c'était une merveille, sur Amiga c'est encore mieux. Un GEN D'OR à ne pas manquer.

Note: 94%

ZANY GOLF (ELECTRONIC ARTS)
Voir GEN 4 numéro 9

Zany Golf est un mini-golf complètement loufoque, où votre balle erre de flippers en tapis volants, en passant par des hamburgers géants et autres décors délirants! C'est beau, original, et très amusant.

Note: 88%

ADAPTATIONS SUR ST

BILLIARD SIMULATOR (ERE INFORMATIQUE)
Voir GEN 4 numéro 9

Billiard simulator mérite bien son nom, car c'est une véritable simulation. On peut jouer en 2D ou 3D, tourner autour de la table, choisir des boules de gravité différente, et même déchirer le tapis en tapant à côté de la boule.

Note: 75%

TITAN (TITUS)
Voir GEN 4 numéro 9

Titan est le dernier casse-briques en date. Il est plein de surprises, et comporte 80 niveaux, dont certains font plus de 8 écrans! Un jeu géant!

Note: 96%

"Que!"

Johnny, 1989.

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

NOM	AMIGA	ST	SEGA	NINTENDO	PAGE
JEUX D'ARCADE					
BALLISTIX	X	X			36
BARBARIAN 2		X			22
BLASTEROIDS		X			24
CHASE	X	X			33
COBRA 2		X			35
COSMIC BOUNCER	X				32
COSMIC PIRATE		X			16
CUSTODIAN	X	X			21
CYBERMIND		X			26
DEEP		X			13
DRAGON'S LAIR	X				38
DUGGER	X	X			28
I LUDICRUS	X	X			32
ISS	X	X			12
LAST DUEL		X			18
LED STORM	X	X			30
PENGUIN LAND			X		25
RESCUE MISSION			X		27
ROAD BLASTER		X			20
SKWEEK		X			14
TIGER ROAD	X	X			34
WILLOW	X	X			31
WIZARD CASTLE	X				29
WONDER BOY IN MONSTER LAND			X		28
JEUX DE SPORT					
4TH & INCHES	X				40
ADVANCED SKI SIMULATOR	X				40
ADVANCED RUGBY SIMULATOR		X			42
AFRICAN RAIDERS 01		X			41
GAMES: WINTER EDITION		X			43
TV SPORTS FOOTBALL	X				44
SIMULATIONS					
BISMARK	X	X			47
FOFT		X			46
JEUX D'AVENTURE					
ZAK MAC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS	X	X			50
KING QUEST IV		X			54
POLICE QUEST 2		X			52
GOLD RUSH		X			55
ROY OF THE ROVERS		X			56
JEUX DE REFLEXION					
FLIP-IT	X				60
HOLLYWOOD POKER PRO	X				58
MONOPOLY			X		60
REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA	X				62
ROCK-CHALLENGE	X				59
YAM'C		X			58
PEDAGOS					
ANGLAIS 4/3		X			64
ANGLAIS TOP NIVEAU		X			64
BALADE A COLOGNE		X			65
BALADE A SEVILLE		X			65
REVOLUTION FRANCAISE		X			64

PURPLE

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR TE VAINCRE, AMI !"

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D EN VISION SUBJECTIVE

Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOUFLANT...

Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...

Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...

De curieux adversaires, pas foutus comme nous, ami...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY

La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...

En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTIGINEUX...

Si surtout n'oublie pas, ami : EXXOS EST BON POUR TOI

EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

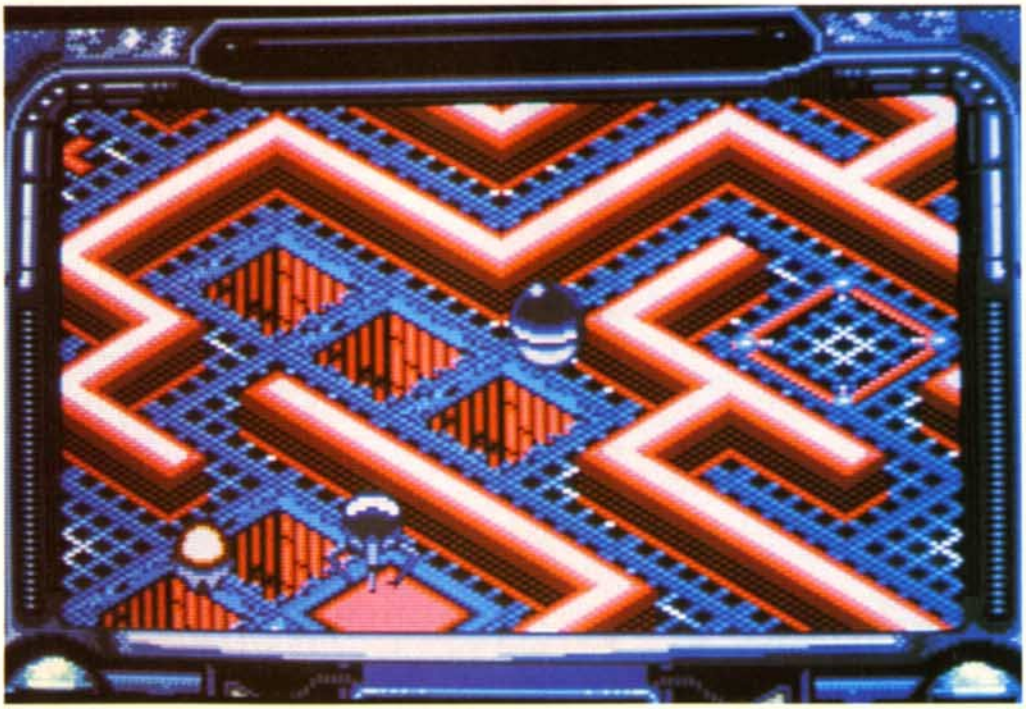
ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.79
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
1, bd Hippolyte Marquès
94200 Ivry-sur-Seine

ISS

ACTIVISION env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

ISS, cela signifie Incredible Shrinking Sphere! En effet, dans cette nouvelle réalisation signée Electric Dreams, vous dirigez une sorte de boule métallique à travers de nombreux niveaux. Chaque niveau est composé de plusieurs étages, chacun d'entre-eux étant relié par des ascenseurs ou des trous! Le but de votre sphère est d'arriver jusqu'au bout du niveau, pour passer au suivant. Bien sûr, votre tâche est compliquée et de nombreux ennemis tenteront de vous éliminer, simplement en vous touchant. Pour répli-



On est jamais déçu avec Electric Dreams, qui est décidement un excellent label pour Activision. Après Super Hang-On et R-Type, voici un jeu original! C'est aussi bon qu'Airball et que Marble Madness, et en plus ça demande un peu de réflexion. Si vous aimez les jeux d'arcade où il ne suffit pas de tirer comme un fou partout, Iss vous plaira beaucoup. La réalisation est excellente, et les mouvement de la boule sont parfaits. D'ailleurs, c'est à cette équipe de programmeurs qu'a été confiée la réalisation de Time Scanner, l'adaptation du jeu vidéo de Séga, un flipper vidéo!

Manier des boules, ça vous intéresse? Alors jouez donc à ISS! De jolis graphismes, de bons sons, une très bonne animation: tout pour plaire quoi! Et avec ça, il y a un brin de statégie, mais alors juste un brin. Il est tout de même dommage que le jeu ne bénéficie pas de plus de couleurs, il y aurait gagné en clarté. Autre petit problème, c'est un peu difficile mais l'intérêt n'en est que plus grand. Somme toute, la réalisation est excellente. ISS est à coup sûr le meilleur jeu de sa catégorie.

Je sais pas si vous voyez la tête que je fais là haut, mais alors, le sourire est largement en deçà de la réalité. Avec de superbes graphismes, et une excellente animation, ce soft figure selon moi parmi les meilleurs. En plus, après la déception causée par Marble Madness sur ST, je ne peux que féliciter Activision pour ce jeu passionnant (grâce à un dosage judicieux entre l'arcade et la réflexion). Les nombreux effets et les ennemis, sans cesse plus nombreux, font qu'à aucun des niveaux je ne me suis ennuyé. D'autant plus que, vue la qualité des couleurs affichées à l'écran, c'est un véritable régal pour les yeux. Un nom bizarre pour un logiciel qui ne l'est pas moins.

quer, vous disposer d'un tir assez puissant mais limité quand à sa durée, encore que certaines dalles vous rechargent et que d'autres vous donnent des gadgets (tir multiple, tirs avec rebond, etc...). Mais ce n'est pas tout! Là où ISS devient complètement fou, c'est au niveau des dalles à effet. Certaines dalles influencent effectivement le jeu, et surtout votre boule. Ainsi, certaines augmentent ou diminuent son volume, son poids, sa vélocité, ce qui fait que certains passages étroits deviennent impraticables si vous êtes trop gros, et que des passages fait de dalles minces peuvent casser sous votre poids! Voici une petite idée du jeu, mais sachez qu'il existe encore une bonne quinzaine d'autres dalles qui influencent ce jeu, qui n'est pas sans rappeler Marble Madness.

ISS

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 92%

SON: 71%

INTERET: 93%

Peu de différences entre les deux versions.

THE DEEP

US GOLD env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Encore une adaptation d'un jeu d'arcade, d'un genre assez comparable à R-type, sauf que cette fois-ci les combats se passent dans l'océan. Ce logiciel comporte en fait quatre jeux différents, qui se déroulent en alternance. Dans le premier, vous devez récupérer un objet au fond de la mer, malgré la présence de nombreux ennemis, allant de simples vaisseaux à des pieuvres géantes. Vous pouvez ramasser de temps en temps des "cosses" qui vous donneront soit une arme nouvelle, soit la possibilité de transformer votre bateau en un petit "sous-marin", ce qui vous permettra d'aller au fond de l'océan pour chercher l'objet en question. Ouf! Dans la deuxième phase, vous devrez couler un vaisseau ennemi en utilisant des missiles. Attention le nombre de tentatives est limité. Pour la troisième partie, vous devrez détruire un sous-marin gigantesque (il fait pratiquement 3 écrans de long), malgré les nuées d'ennemis. Enfin, dans la dernière partie, vous devrez protéger des bateaux amis, grâce à un système de jeu rappelant étrangement Missil Command. Après avoir fini les quatre premières phases, le jeu continuera avec des décors différents et des ennemis sans cesse plus agressifs.

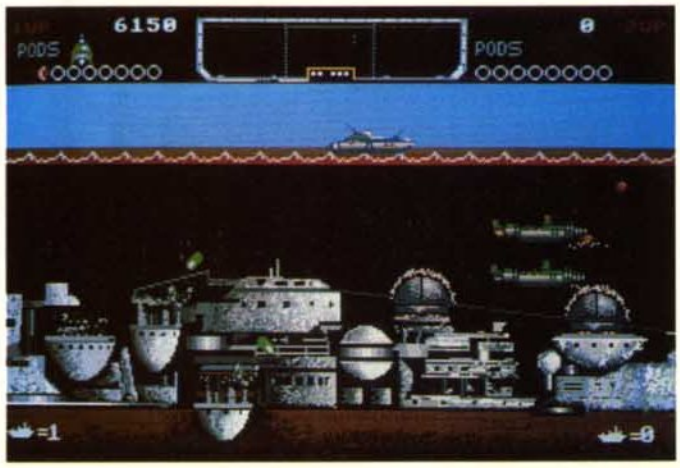
C'est vraiment bizarre l'impression que l'on a quand on teste The Deep. A première vue, on se dit que c'est un petit jeu bien réalisé, et puis, au fur et à mesure, on découvre que The Deep fait partie des grands. Très simple à jouer, sans idées particulièrement nouvelles, il a l'avantage de proposer quatre phases de jeu assez différentes pour que l'on y joue longtemps sans s'en lasser! De plus, n'étant pas trop complexe (ni trop simple), il n'est pas décourageant comme est par exemple Denaris. Au final, on "replonge" dans The Deep très souvent!

Après avoir joué trois ou quatre parties, je m'étais simplement dit: "Ouaip, il est sympa, mais sans plus! Je préfère R-type dans le genre". D'autant plus que je l'avais trouvé assez difficile. Mais à chaque nouvelle partie, j'étais allé un peu plus loin qu'à la précédente. Alors j'ai continué à y jouer, cinq, puis dix, puis vingt fois. Tant et si bien que maintenant, je peux dire que ce logiciel est vraiment super. Les graphismes et les couleurs sont eux aussi plutôt prenants, et si en plus vous considérez le prix, je crois que ça vous aidera à prendre la bonne décision.

THE DEEP

GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 85%
SON: 65%
INTERET: 85%

Une version Amiga sera sortie d'ici la sortie du journal, avec plus de sons et des graphismes meilleurs.

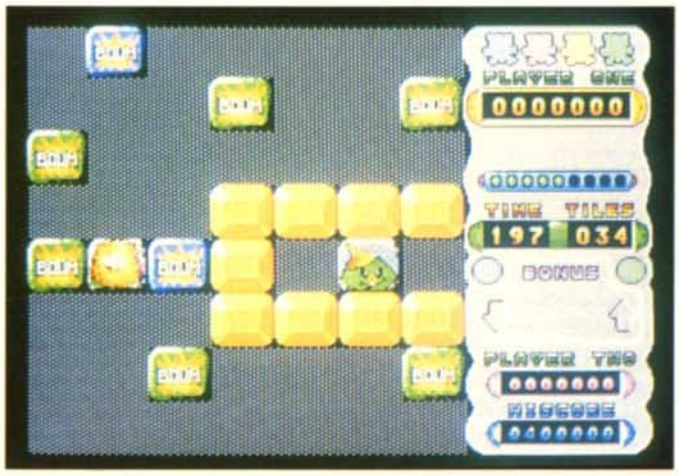


SKWEEK

LORICIELS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Dans le plus pur style des jeux d'arcade, voici Skweek. Skweek fait partie du peuple des Skweez, habitants d'une lointaine planète, et doit réussir une mission particulièrement dangereuse et primordiale pour l'équilibre de sa planète: faire revenir les Skweezettes. Pour mener à bien sa mission, il doit recolorier en rose les 99 continents de Skweez'land (entendez par là les 99 tableaux) que l'infâme Pitark contamina en les aspergeant d'un Skweeticide bleu avec l'aide de ses hordes de Schnoreuls. Lorsque tous le pays sera redevenu rose les Skweezettes reviendront et tout le monde vivra heureux. Voilà pour la charmante histoire de Skweek. J'en viens maintenant au jeu en lui-même. Je vous ai déjà dit que Skweek possédait 99 tableaux mais ce n'est pas tout car ces tableaux peuvent se jouer dans le désordre si vous sélectionnez, au départ, le mode aléatoire. Sur les continents, des monstres vous attendent afin de vous faire

Depuis la sortie de Bubble Bobble, je désespérais de pouvoir à nouveau m'amuser comme un fou sur un jeu sympa, drôle, agréable, rigolo, cool, etc... Eh bien ça y est! La joie de vivre et de jouer m'est totalement revenue avec ce petit jeu d'arcade, qui vous fait voir la vie en rose. Très coloré, avec des personnages et des bruitages amusants, il est très facile de diriger votre Skweek, même s'il faut allier rapidité et stratégie. Les nombreux bonus, les armes nouvelles, les skweezettes ainsi que le mode de jeu aléatoire (vous ferez les tableaux dans un ordre quelconque) me confortent dans l'idée que ce soft est une franche réussite.



Voila un logiciel, simple, sobre, et bien réalisé, qui devrait faire un malheur. Inutile de potasser une doc pendant des heures ou de s'énerver comme un fou sur le joystick; le jeu est basé sur le même principe que Q-bert. Il y a des couleurs partout, avec un scrolling plein écran, un bon graphisme, de bons bruitages le tout servi par une bonne animation. La jouabilité est parfaite et l'humour est omni-présent. De ce fait, l'intérêt est immense, on ne voit pas passer le temps; une réussite sur toute la ligne. Les éditeurs devraient penser à sortir de tels softs plus souvent pour notre plus grand plaisir.

La première chose qui m'a impressionné dans Skweek, c'est la démo, qui dure au moins 10 minutes et qui est fabuleuse. Tout y est expliqué au moyen d'une animation superbe où Skweek vous présente ses ennemis, les gadgets et les pièges. Habituellement je n'aime pas trop les jeux d'arcade mais là j'ai été fasciné par cette petite boule de poils. Les graphismes sont simples mais géniaux et l'animation est... enfin, vous comprenez!
Skweek est, à mon avis, le meilleur jeu d'arcade qui existe sur ST, et aucun de ses prédécesseurs ne lui arrive à la cheville (pourtant Skweek est un tout petit bonhomme). En effet, il est très rare de trouver de bons jeux d'arcade sur nos bécanes (je ne parle pas des Shoot-em-up), mis à part Pacmania et Mouse Trap qui étaient euh... bien! Voilà, j'ai fini, et j'espère que vous avez compris mon message en ce qui concerne Skweek.
NB: pour ceux qui n'auraient pas pigé: ACHETEZ LE !!!

tomber dans des pièges ou, simplement, pour vous dévorer, ce sont les Schnoreuls, il y en a plusieurs sortes: fantômes, flammes, etc... De plus, les tableaux sont faits d'une multitude de dalles bizarres et de cadeaux plus ou moins utiles (voire empoisonnés). Vous déplacez Skweek à l'aide du joystick le tout assisté d'un scrolling multidirectionnel sur plein écran.
J'oubliais de vous dire qu'il y a aussi trois musiques différentes dans le pur style arcade.

SKWEEK

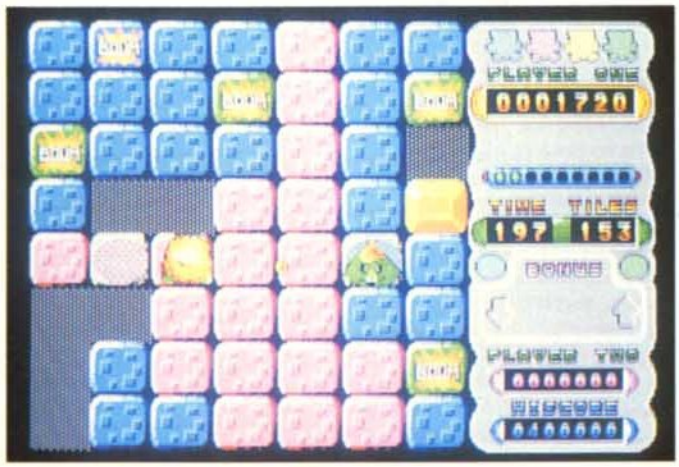
GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 89%

SON: 88%

INTERET: 92%

Pas de version Amiga prévue.



1989, JE ME FAIS PLAISIR!

Abonnement d'un an (10 numéros)

France:	200 francs	❑
Europe:	260 francs	❑
Le reste du monde:	300 francs	❑

Anciens numéros

Numéro 1	35 francs	❑
Numéros de 2 à 7	20 francs pièce	❑
Les 7 premiers numéros	150 francs	❑

Le NOUVEAU catalogue de la Boutique de Pressimage (ST) est disponible contre 5 timbres à 2,20 francs (11 francs supplémentaires). ❑

Accessoires

Reliure GEN4 (12 numéros)	65 francs	❑
Tapis souris GEN4	65 francs	❑

Attention!

La reliure & les 7 numéros	200 francs	❑

Frais de port compris.

Adressez vos commandes à:

(Pour l'abonnement, mentionnez "ABONNEMENT GENERATION 4")

PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

NOM: .....
Prénom: .....
Adresse: .....
Code Postal: ..... **Ville:** .....

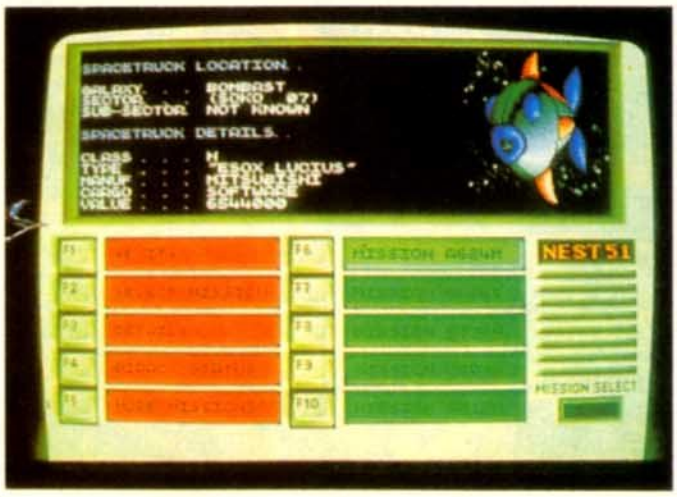
Réglement:
❑ Chèque banquaire
❑ CCP

Signature:
(des parents pour les mineurs)

COSMIC PIRATE

PALACE env.200F 1 joueur
Système: ST

Cosmic Pirate est parfait. Je pourrais stopper mon avis ici, mais je ne peux m'empêcher de vous parler des simulateurs qui permettent de progresser avant de commencer le jeu en lui-même. Ces simulateurs, donc, sont comme des jeux d'arcade à l'intérieur du jeu. Les graphismes de ces derniers me rappellent ceux de la console Vectrex, ce qui est vraiment super! En plus de cela, ça permet toujours de se changer les idées quand, comme moi, on joue plus de deux heures de suite à ce jeu. Si vous aimez les jeux de tir superbement réalisés, vous ne pouvez qu'acheter celui-ci. Moi qui ne suis pourtant pas un fan des jeux où l'on presse tout le temps le bouton "Fire", je dois avouer que celui-ci est géant!



C'est le rôle de Guy Manly, un célèbre pirate, que vous allez incarner. Son étonnant cheminement commence sur sa planète natale, Skratchit-IV-U, où il vécut une jeunesse peu passionnante. Après une sombre histoire, il fut condamné à mort et emprisonné. Une seule solution s'imposait: l'exil. Son évasion est encore présente dans toutes les mémoires. En effet, ses seuls outils étaient un tube de dentifrice et un ouvre-boîte. Ensuite, il se fit prendre en stop par le premier vaisseau spatial. Toutes ses tentatives pour trouver un emploi lucratif et légal se sont soldées par un échec. Après avoir tout essayé, il décida de voler de ses propres ailes. N'ayant pas de vaisseau spatial, il en vola un petit et alla tenter sa chance sur les voies spatiales. La suite est prévisible...
Attention, même les pirates

Les préviews de notre dernier numéro laissaient prévoir un superbe soft, et, une fois de plus, nous ne nous étions pas plantés! Les graphismes sont vraiment soignés, de même que l'animation et les scrollings. Le fait de pouvoir à tout moment s'entraîner au simulateur, la sauvegarde de votre dernière mission, plus tous les détails concernant vos armes, vos moteurs, vos boucliers, etc... rien n'a été oublié. Assez difficile lors des premières parties, le jeu devient rapidement passionnant au fur et à mesure que l'on élabore des tactiques de combats. Les "petits jeux" à l'intérieur du programme font qu'en cas de lassitude de votre part (soit après une dizaine d'heures de jeux à la suite), vous pourrez vous détendre avec ces jeux d'arcade. Pour une fois, pirater sera légal, alors profitez-en!

Grandiose! D'accord, c'est encore un jeu de tir, mais alors quel jeu! Premièrement, la difficulté est croissante. Cela vient du fait qu'au début, le choix des missions se résume à trois possibilités.. Avec l'expérience et les richesses accumulées, on peut accéder aux suivantes. Au début, le graphisme n'est pas fantastique (fil de fer) mais au fur et à mesure des missions, il s'améliore pour devenir réellement démentiel. De surcroît, le jeu est très rapide, le vaisseau répond bien et l'animation est de qualité. Dans ce logiciel, rien ne cloche. Rassurez-vous, la partie intellect n'a pas été oubliée. Le succès dépend aussi d'un bon choix d'armes au bon moment. Je vous l'ai dit, ils ont pensé à tout.

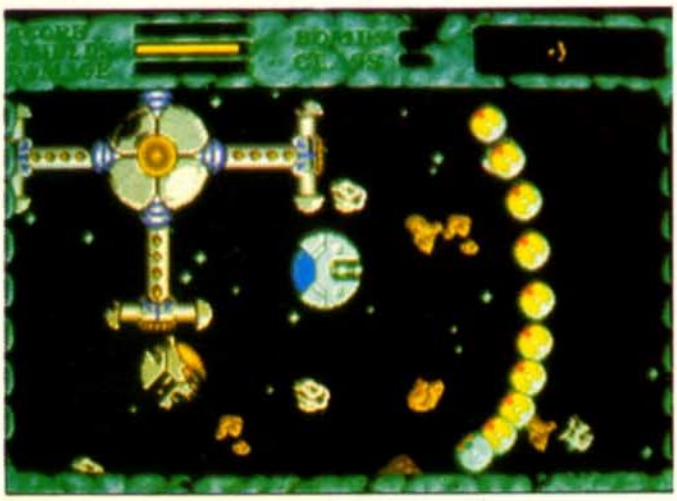
est d'environ 90-98% de vos revenus. Votre prime reste malgré tout conséquente. Avant de pouvoir bénéficier de leurs services, vous devrez faire vos preuves car le Council ne risque pas un centime sur des débutants. A vous de jouer!

ont des principes qui s'appliquent aussi à vous. Vous devrez avant tout retenir un nom: Nest 51. Il s'agit d'une énorme station spatiale, en orbite quelque part dans la galaxie. Elle est dirigée par une organisation criminelle portant le nom de Council. Elle sera votre employeur et c'est à elle que vous rendrez des comptes. Nest 51 fonctionne un peu comme une entreprise de services et de conseils. Elle vous renseigne sur l'activité des spacetrucks, leur cargaison, leur armement, etc... Il est ainsi beaucoup plus facile de les arraisonner et de les piller. Naturellement, ces renseignements ne sont pas gratuits et le prix demandé

COSMIC PIRATE

GRAPHISME: 89%
ANIMATION: 91%
SON: 75%
INTERET: 95%

La version Amiga est quasiment finie et sortira bientôt.



POWER PRODUCTS & FANTASTIC FOOD
présentent
POWER multiface st
COPIEUR
pour la gamme Atari ST
SUPERBE MAGIQUE pour
695 F
1) LOAD et RUN un programme
2) FREEZE avec le bouton MAGIQUE
3) POWER MULTIFACE ST prend le contrôle
et offre le choix entre:

MULTI-TOOLKIT qui permet:	et	SAUVEGARDE qui permet:
1) INSPECTER/MODIFIER mémoire (POKER des vies infinies, etc.)		1) SAUVER vers FLOPPY/HARD ou RAM - 15 lecteurs/partitions
2) INSPECTER/MODIFIER régistres		2) Sauver PROGRAMME ou ECRAN
3) Affichage HEX/DEC/ASCII		3) FORMATER disquettes 410/820K
4) CHERCHER/REMPLACER chaine		4) SAUVEGARDE AUTOMATIQUE
5) REMPLIR un bloc mémoire		5) Sauvegardes MULTIPLES
6) SAUVER un bloc mémoire		6) COMPRIMER - Rapide/puissant
7) IMPRIMER un bloc mémoire		7) DUMP d'écran HI-RES

Convivial, gestion par menu avec instructions à l'écran
Unique - Tout disponible par la pression d'un bouton
Le logiciel complet se trouve sur un ROM de 64K.
POWER MULTIFACE ST se branche sur le port cartouche.
Il doit être en place pour CHARGER des programmes sauvegardés

Chez votre revendeur
ou
POWER PRODUCTS FRANCE
Cour de la Gare
60200 COMPIEGNE
Tél: (16) 44 83 48 48
ajouter 25F de port

multiface st ULTIME COPIEUR PERSONNEL

LAST DUEL

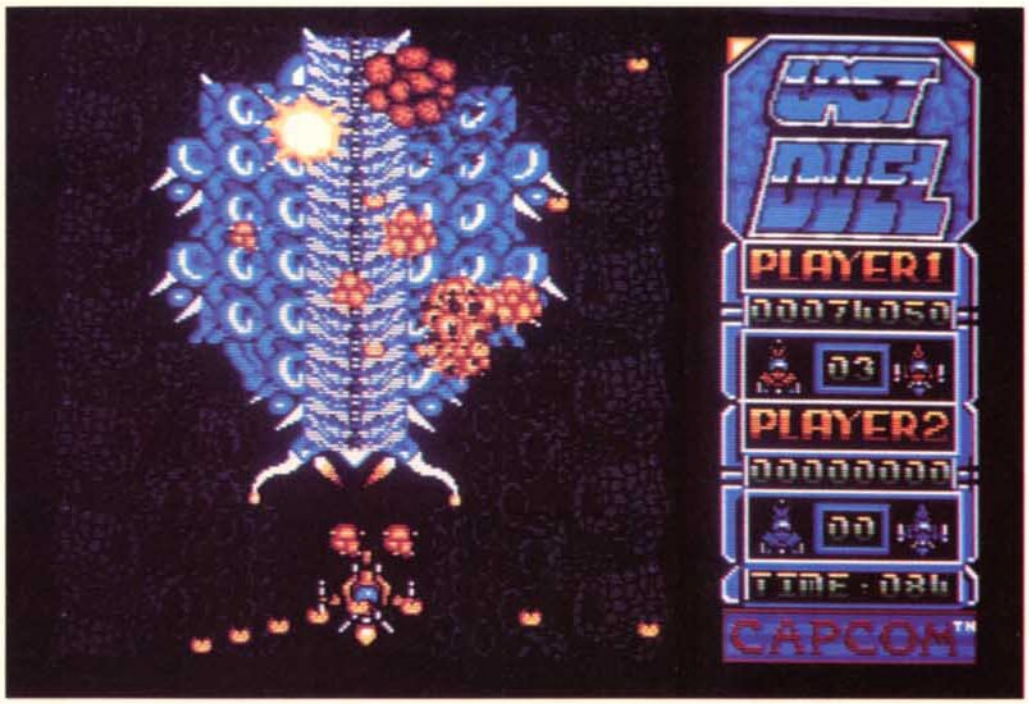
GO! env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Un bon jeu d'arcade se devant de nos jours d'être adapté sur micro, il aurait été surprenant que Last Duel, un shoot-them-up à scrolling vertical, n'ait pas été remarqué par les éditeurs. C'est Go! qui réalisé la transposition, en respectant les différents décors, les vaisseaux et les ennemis. Vous pouvez y jouer à deux, ou tout seul (c'est déjà plus dur), et le but principal de ce jeu est bien sûr de survivre et de tirer sur tout ce qui apparaît à l'écran. Dans une première phase dans l'espace, vous devrez détruire les nombreux vaisseaux ennemis et monstres qui vous attaquent. Bien sûr, vous trouverez de temps en temps de nouvelles armes qui rendront votre tâche plus aisée. A la fin du tableau (rassurez-vous, il est très long) vous devrez affronter un ennemi redoutable et surpuissant, pour passer au niveau suivant.
Le deuxième niveau ressemble un tout petit peu à Led Storm, puisqu'un des joueurs dirige une voiture tandis que l'autre déplace son vaisseau. Les ennemis et obstacles ne seront pas uniquement sur la route et, à certains moments, les joueurs devront s'aider mutuellement. Là aussi la fin de tableau se finira par

Ce jeu d'arcade transposé sur ST est une très bonne réplique du modèle, qui fait fureur dans les salles de jeux vidéo. Les graphismes sont superbes, l'animation plutôt réussie et les couleurs sont assez sympas elles aussi. L'intérêt de ce jeu reste tout de même la possibilité de jouer à deux en même temps sur l'écran, et la présence de nombreuses armes différentes. Si vous survivez assez longtemps, vous aurez à votre disposition une puissance de feu vraiment impressionnante, mais cela ne signifiera absolument pas l'invincibilité, les ennemis étant nombreux. Un jeu d'arcade dans toute sa splendeur, qui, avec Led Storm, prouve bien que les adaptations de GO! sont réellement d'un très bon niveau.

J'adorais déjà le jeu d'arcade, mais avec une très bonne transcription sur mon ST, je pense que mes quelques soirées de libre à venir vont être occupées à jouer à Last Duel. Il faut dire que Didier est aussi un fan du jeu, et que cela tombe bien car on peut participer à deux simultanément à ce jeu. Une chose étrange, l'inversion des deux premiers niveaux par rapport au jeu d'arcade. Cependant, l'adaptation est de qualité et les phases de jeu sont assez variés pour en faire un excellent jeu d'arcade! Et puis, quand on voit la jaquette du jeu (notre couverture de ce mois-ci), on ne peut résister.

Encore une conversion de jeux d'arcade. Qui s'en plaindrait? Pas moi, surtout quand elles sont bien réalisées. Justement c'est le cas. Tous les ingrédients de la version arcade sont présents dans la version micro. Côté technique, rien à dire. Graphiquement c'est réussi, idem pour les bruitages. Quant à l'animation elle est impeccable. Le tout avec des sprites qui bougent dans tous les sens et des explosions aux quatre coins de l'écran. Côté ludique, même topo. L'option deux joueurs apporte réellement un plus contribuant à l'intérêt du jeu. En conclusion, Last Duel est un bon jeu avec lequel on peut s'éclater à deux en même temps, option encore trop rare à mon goût.

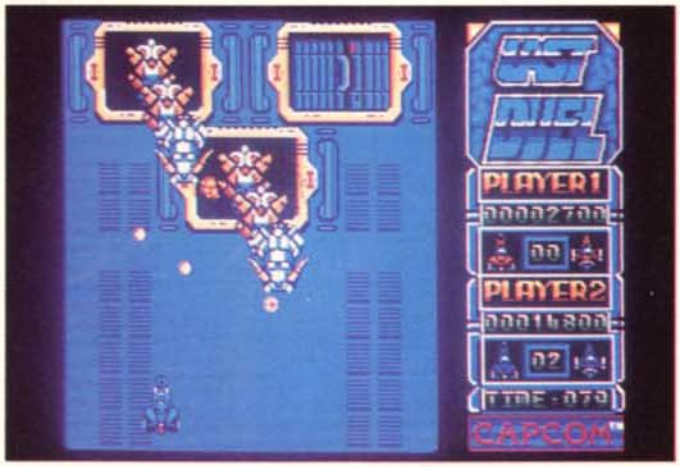


l'apparition de trois "serpents" qu'il vous faudra détruire. Après quoi, vous recommencerez avec de nouveaux ennemis, encore plus vicieux.

LAST DUEL

GRAPHISME: 87%
ANIMATION: 84%
SON: 82%
INTERET: 85%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST.



LES RELIURES DE GENERATION 4 SONT ARRIVEES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois ou presque, il était urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer aucun. C'est pourquoi toute la rédaction s'est mise à fabriquer des reliures pendant des semaines et des semaines... De ce fait, vous allez enfin povoir disposer de ces superbes reliures d'une verte couleur éclatante, frappées au logo de Génération 4! Sachez que ces reliures permettent de rassembler plus d'un numéro, 10 plus exactement, et que le pris de la reliure est de 65 francs, port compris.
Il est conseillé d'avoir toute la collection pour mieux en profiter...

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : .....

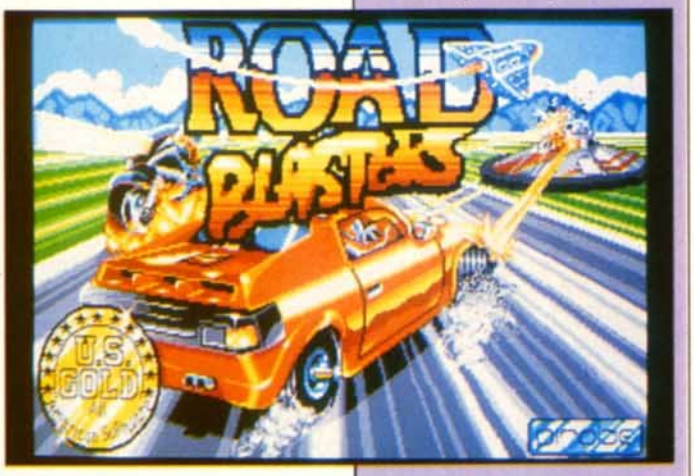
ROAD BLASTER

US GOLD env.200F 1 joueur
Système: ST

S'il y a bien un jeu d'arcade qui ne m'a jamais attiré, c'est bien Road Blaster. Je ne peux pas dire pourquoi, mais le jeu ne me semblait pas vraiment intéressant. Pourtant, maintenant que j'ai la version ST devant les yeux, je me demande si je ne vais pas revenir sur mon opinion. L'adaptation ST, signée Probe (ceux qui avaient fait Outrun), est surprenante tant elle ressemble à l'original. Il est vrai que le jeu n'était pas vraiment superbe, mais tout de même, le graphisme de la voiture et sa maniabilité sont vraiment semblables, et les décors ne sont pas mais non plus. Dans le genre, Overlander est plus beau mais il est beaucoup moins intéressant à jouer.

Vous qui tous les jours emmagasinez beaucoup d'agressivité à l'encontre des autres conducteurs sur les routes, Road Blaster vous donne l'occasion de vous libérer. En effet, vous pouvez jouer à Mad Max sans aucun danger. Votre but est d'aller le plus loin possible sur un parcours aussi sinueux qu'un lacet de montagne, tout en évitant les pièges qui vous seront tendus. La tâche ne sera pas facile. Premièrement, une multitude de concurrents feront tout pour entraver votre course. N'ayez crainte, votre voiture à la possibilité de tirer pour détruire tout, ou presque, ce qui se trouve devant vous. Certaines voitures ne peuvent être détruites qu'avec une arme spéciale. Elles sont au nombre de quatre, et larguées par un avion. Deuxièmement, sont présentes sur les bords de la route des tourelles qui tirent dès que l'on passe à leur niveau. Les éviter ne sera pas une partie de plaisir.

Avec Technocop, Overlander, ce genre de jeu (où vous dirigez une voiture sur une route, parsemée d'obstacles et d'ennemis) avait déjà acquis bon nombre de fans. Roadblaster, possède tout pour satisfaire ces acharnés, avec des graphismes et une animation tous deux réussis. Les nombreuses armes que vous pouvez acquerir ajoutent une note d'intérêt à ce soft, et j'ai été particulièrement surpris par la maniabilité de la voiture, bien que l'ensemble du logiciel reste somme toute assez 'classique'. Cependant il manque selon moi un petit quelquechose, une note d'originalité pour classer ce soft dans les tous meilleurs.



CUSTODIAN

HEWSON env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Après l'expérience peu fameuse d'Out Run, j'appréhendais vraiment de voir l'adaptation de Road Blaster sur ST. Après une minute de jeu intenseif, il fallut me rendre à l'évidence: cette fois-ci, c'est réussi. Sans être toutefois identique au jeu de café, les programmeurs en sont restés très proches, même si l'animation est moins rapide. Mais attention, dire que la conversion est réussie n'implique pas que le jeu soit fantastique. D'autres programmes ont fait mieux entre temps (je pense à Crazy Cars 2). Voilà pourquoi, bien que le soft soit bon, mais ayant l'impression qu'il aurait pû être mieux, je ne mets pas la note maximale.

Custodian, c'est le gardien d'un immense sanctuaire (250 écrans). Il doit protéger les lieux des attaques de l'ennemi, dont un radar lui indique l'origine. Après avoir capturé le générateur d'ennemis, il se rend à la chambre de destruction où il le pulvérise à l'aide de son laser. En cours de route, Custodian rencontrera des murs infranchissables (qu'il faut contourner), des armureries (une dizaine d'armes différentes, accessibles grâce aux touches de fonction) et des téléporteurs (pour accélérer ses déplacements). Quand tous les générateurs sont détruits, on passe au deuxième niveau...

Voilà un jeu bien étrange où les labyrinthes sont en fait de grandes colonnes qui vous empêchent de passer et vous obligent à voler pour passer au-dessus alors que vous êtes poursuivi par une horde d'ennemis qui ne vous laisse aucun instant de répis. Ce jeu ne m'a pas vraiment branché, mais je l'ai déjà dit, moi, les jeux où l'on tire sur tout ce qui bouge, c'est pas mon truc.

Comment peut-on gâcher un tel talent en manquant à ce point d'imagination? Quand vous aurez terminé le premier niveau, après avoir accompli 8 fois la même quête (parfois plus, si vous n'utilisez pas bien le laser de destruction), vous vous apercevrez, au deuxième niveau, qu'à part la différence de graphisme et les murs un peu plus durs à traverser, on reprend tout et on recommence. La plupart des armes spéciales que l'on peut recueillir au passage n'apportent rien côté efficacité, et confirment le peu d'inspiration des programmeurs. Les ennemis arrivent de partout et de nulle part. Bref, le jeu ne fait pas du tout appel à la stratégie, et c'est ce qui, à mon avis, le rend assez ennuyeux.

Enfin, étant très vorace, votre bolide nécessitera des ravitaillements fréquents en carburant. Pour cela il suffit de ramasser les boules vertes qui apparaissent à l'écran en roulant dessus. Ah! J'oubliais, pour corser encore la partie, des mines sont quelquefois posées sur la chaussée!

CUSTODIAN

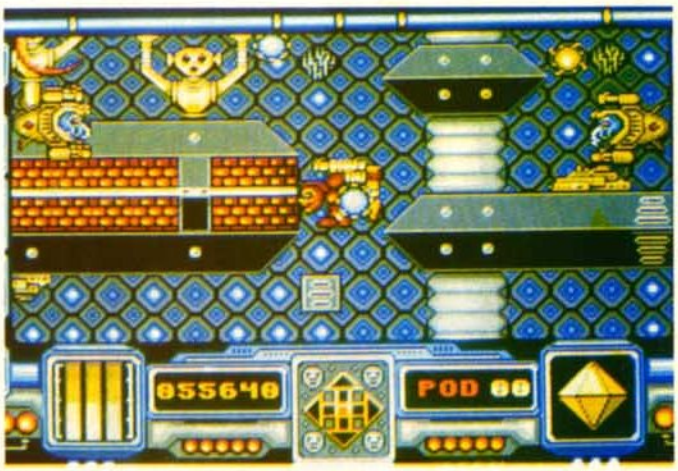
GRAPHISME: 83%

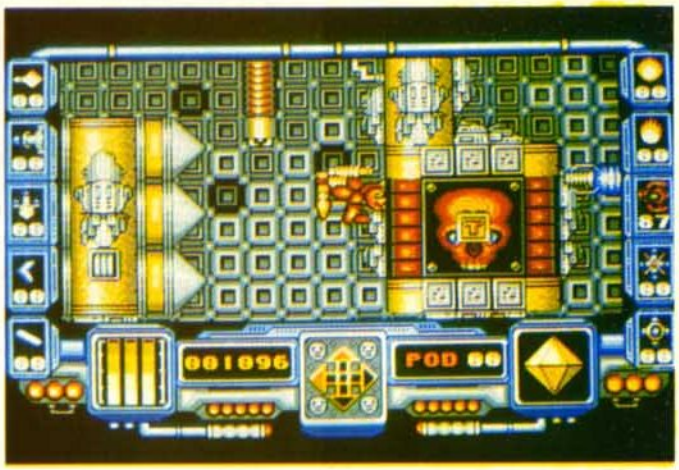
ANIMATION: 85%

SON: 72%

INTERET: 74%

Peu de différences entre les versions Amiga et ST, même au niveau du scrolling.





ROAD BLASTER

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 83%

SON: 81%

INTERET: 82%

Une version Amiga est prévue.

BARBARIAN 2

PALACE env.200F 1 joueur
Système: ST

Cela fait plus de 6 mois qu'on attendait le retour de Barbarian et de Mariana. Ils arrivent enfin, prêts à vaincre Drax, au bout d'un périlleux voyage.
Au départ, vous devez choisir votre guerrier: Mariana ou Barbarian. Puis vous allez vous battre et progresser à travers 3 niveaux: les terres désolées, les cavernes et les donjons, avant de rejoindre le sanctuaire secret de Drax. Chaque niveau est un labyrinthe de 28 écrans, avec des monstres à abattre et des objets magiques à trouver. Vous avez intérêt à tracer une carte des lieux, si vous ne voulez pas tourner

Si je peux me permettre de vous donner un bon conseil avant d'aborder ce jeu, c'est d'apprendre par coeur les mouvements de votre barbare, et de prendre un joystick dont le bouton de tir fonctionne parfaitement, sinon il y a risque de casse! Autrement dit, vous vous énerverez tellement que vous finirez par taper à coups de joystick sur votre ST, histoire de vous défouler (ça a failli m'arriver, heureusement, je suis d'un tempérament très calme...). En fait, si vous voulez être très efficace dès le départ, maintenez le bouton feu dès qu'un monstre arrive, et vous serez en permanence en mode attaque. Mais si, par malheur, vous tirez la manette avant d'appuyer sur feu, votre bonhomme se retourne... le monstre lui bouffe la tête... vous perdez une vie... votre bonhomme renaît, dos au monstre... Il se refait bouffer la tête, etc... A ce stade, il s'ensuit une panique où vous perdrez, vous aussi, la tête...
Ceci dit, dès qu'on a maîtrisé son arme, Barbarian II devient passionnant. Les combats sont très réalistes (jusqu'au macabre!), et l'aventure, mêlée à l'arcade, vous promet des heures de distraction.

Depuis le temps que nous l'attendions, le voilà enfin! Certains le trouveront sûrement décevant, car ce jeu n'a plus rien à voir avec le fameux Barbarian que nous connaissions. Là, plus de combat entre deux adversaires mais un seul personnage luttant contre les forces du mal. Donc, finis les duels entre copains. Le chargement est excessivement long, mais moins long que le temps que l'on peut passer à apprendre tous les coups et mouvements disponibles avec le joystick. Les graphismes sont peut-être un peu plus fins, mais je ne les trouve pas tellement plus beaux que dans le premier épisode. Plus de sang qui gicle lorsque vous décapitez un adversaire, seulement de la bave qui sort de la bouche. Chaque niveau a son décor et ses monstres.

Vraiment je ne sais plus où donner de la tête, vous avez plein de softs qui sortent en ce moment, tous aussi géniaux les uns que les autres! Eh bien, Barbarian 2 en fait partie: ses graphismes sont plus beaux que dans le premier, les bruitages sont encore plus surprenants (surtout le poulet...) et l'intérêt du jeu est triplé, voire quadruplé, par le fait que votre personnage (homme ou femme) ne se borne pas à combattre les mêmes adversaires dans trois ou quatre décors différents. Ici, vous partez à l'aventure à la poursuite du méchant sorcier, vous affrontez une foule de monstres différents qui vont du dinosaure au bidule bizarre en passant par des machins indéfinissables. Bien sûr, tous les coups sont permis, les têtes sautent aussi facilement que dans Barbarian I et vos adversaires sont vraiment dignes de vous. J'adorais Barbarian, maintenant je vais devoir le quitter pour Barbarian II. Un petit conseil en passant: faites des plans.

en rond (la touche pause "P" est utile pour dessiner sans être attaqué). En haut de l'écran, des barres d'énergie vous indiquent la santé de chaque combattant, et le nombre de vies restantes. Mais des vies supplémentaires peuvent être gagnées en ramassant les crânes des guerriers qui vous ont précédés. Comme quoi, ils ne sont pas morts pour rien...

BARBARIAN II

GRAPHISME: 81%

ANIMATION: 82%

SON: 95%

INTERET: 94%

Une version Amiga est en cours de développement.

HELP
Informatique

Magasins sur 2 niveaux : 7 rue de Strasbourg 38000 GRENOBLE

Tel : 76.51.66.66 (+)

VPC : BP 281 38009 GRENOBLE CEDEX

SAV : ZI des GLAIRONS 38400 ST Martin d'heres

Centre de formation : 20 rue BARNAVE 38400 St Martin d'heres

OFFRE DU MOIS HELP

LECTEUR HELP POUR ATARI OU AMIGA

3'5 : 720 K **990 TTC***

* DANS LA LIMITE DES STOCKS

BLITTER **290 F** (pose 200 F)

COMMANDER A : HELP VPC BP 281 38009 Grenoble Cédex

ABONNEZ-VOUS A

MEGANEWS

ne manquez aucun numéro ! Recevez directement chez vous, à chaque parution le seul magazine qui vous dit tout sur votre ordinateur " chéri "

CARTE DE MEMBRE

CLUB HELP

REMISE DE 10 %

SUR TOUS LES SOFTS

ATARI - AMSTRAD CPC

AMIGA - VC 2600

etc...

A votre disposition sous 24H le

CATALOGUE

Toutes nos extensions ou modifications s'effectuent sous 8 heures.

REPARATIONS

Nous réparons tout matériel ATARI

Acheté chez nous ou non.

Particulier et revendeur.

Devis sous 8 heures.

Avec ou sans garantie(*).

(*) Réparation facturée si achat extérieur.

DISQUETTES DD - DF 3'5

9 F TTC

BLASTEROIDS

MIRRORSOFT env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Il y eut Astéroïds en arcades puis sur 8 bits, ensuite vint le remix, Blastéroïds, toujours sur les machines d'arcades et enfin les version ST et Amiga. Je dis les versions car elles sont quelque peu différentes, principalement au niveau des graphismes. La version dont je vais vous expliquer le pourquoi du comment est celle de l'Atari (le système reste exactement le même pour les autres).
Blastéroïds débute sur un fond d'espace au centre duquel se trouvent votre vaisseau et un tas d'astéroïdes qui se baladent un peu partout et, de temps en temps, (souvent même) des soucoupes volantes vous attaquent. Le but du jeu est vraiment simple: détruire tous les astéroïdes qui se trouvent à l'écran. Lorsque tout est terminé, on rappelle votre vaisseau à la base d'où vous repartez nettoyer d'autres secteurs. Certains secteurs vous donnent accès à d'autres, et ainsi de suite jusqu'au combat final contre un gros méchant : un maxi-astéroïde qui vous donnera bien du mal. Si vous l'emportez (je vous fais confiance), vous serez transféré dans un autre système à nettoyer. Bon, vous allez dire qu'Asteroïds était exactement pareil.
Contrairement à son ancêtre Asteroïds, Blasteroïds est truffé de gadgets en tout genre: Extra fuel, Blaster, Power shoot, Shields, Ripstar (comme la rose de la mort dans Starfighter), Booster, etc... Avec tout ça vous n'aurez vraiment pas le temps de vous ennuyer.
J'oubliais le principal: vous pouvez changer la forme de votre vaisseau d'une simple pression sur votre joystick.

Cette adaptation sur ST est une réussite. Tout d'abord les graphismes, superbes et colorés, bénéficient d'une animation fluide, le tout rendant très bien l'atmosphère prenante et crispante propres aux bons jeux d'arcade. Les bruitages sont classiques pour ce genre de jeu et la musique reste suffisamment discrète pour ne pas lasser le joueur. L'intérêt du jeu, outre sa grande rapidité, vient des différentes armes que vous pourrez prendre dans les différents tableaux. En plus la transformation du vaisseau en trois types (l'un plus rapide, l'autre plus puissant, le dernier ayant une meilleure armure) ajoute une note de stratégie qui m'a beaucoup plu. Un jeu de tir auquel je ne me lasse pas de jouer.

On peut dire que l'adaptation de Blastéroïds sur ST est une véritable réussite. Si les fonds ne sont qu'en 4 couleurs, tous les éléments qui ont fait le succès du jeu d'arcade sont présents, et la jouabilité est parfaite. Si le jeu est assez sympa quand on joue seul, il est particulièrement bien lorsqu'on y joue à deux! Tout ce qui est graphisme ressemble, pixel pour pixel, au jeu d'arcade, et com- me les sons ne sont pas mal, je ne vois pas ce qui pourrait empêcher Blastéroïds de bien marcher, si ce n'est qu'il s'agit d'un remake d'Astéroïds et que certains n'y verront aucun intérêt. Un conseil donc: n'achetez ce jeu que si vous aimiez le jeu d'arcade!

Il peut posséder une bonne armure, avoir un tir plus puissant ou devenir encore plus rapide. Ouf! c'est fini!

Blasteroïds me rappelle ma jeunesse, au temps où je jouais comme un fou sur Asteroïds pendant les entrecours. Mais il y a déjà 10 ans de ça, aujourd'hui je trouve le jeu un peu dépassé, même si Blasteroïds est la version remise au goût du jour. Je dois avouer que les gadgets sont vraiment très sympathiques et utiles, surtout les ripstars qui font tournoyer votre vaisseau en canardant dans tous les sens. Les météorites aussi ont changé puisqu'il y en a de nouvelles du style popcorn qui gonflent lorsqu'on les touche, les seekers qui vous foncent carrément dessus, le gros monstre final est nouveau, lui aussi, mais je n'ai pas retrouvé l'oeil du tigre que j'avais il y a 10 ans. Ne croyez pas que je le déteste pour autant car il possède une superbe animation et de bons graphismes (même s'ils sont en 4 couleurs), la musique est du type arcade et se laisse écouter, si vous arrivez à vous décrocher du jeu pour tendre l'oreille. Mais le truc le plus super c'est qu'on peut jouer à deux joueurs en même temps. Je suis sûr qu'il plaira beaucoup aux fans de jeux de tir.

BLASTEROIDS

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 85%

SON: 72%

INTERET: 87%

Le jeu sera sur Amiga d'ici la sortie de ce numéro. La seule différence vient du fait que les fonds sont en 16 couleurs!

PENGUIN LAND

SEGA env.300F 1 joueur
Système: Sega

Overbite est un petit pingouin chargé de retrouver 3 oeufs perdus sur une planète lointaine. Le voyage est dangereux, car les régions sont glacées, et il faut beaucoup d'habileté à notre pingouin pour passer au travers des cavernes et des passages secrets, gardés par des ours polaires et des rapaces; le moindre faux pas, et c'est l'omelette! Overbite doit faire descendre son oeuf d'étage en étage, en le poussant sur les blocs de terre, dans les fissures de glace, et dans les tubes à oeufs. Il peut briser la banquise avec son bec, mais uniquement sur le côté, il faut donc qu'il prévoie des points de chute pour lui, son chargement et ses coups de bec. Une touche Pause vous permet de visionner la suite du labyrinthe, et certains blocs recèlent des trésors: bonus, horloge, bouclier, ressort, fantôme (ça, c'est une trouvaille désagréable!). Le temps est limité, il faut donc réfléchir vite. Une option "editor" permet de créer et de sauvegarder jusqu'à 15 tableaux supplémentaires, grâce à une pile incluse dans la cartouche.

Penguin Land est un compromis entre un jeu de plates-formes et un Boulderdash. D'ailleurs, les inconditionnels des jeux de stratégie-arcade (comme moi!) prendront leur pied avec ce petit pingouin qui est, en plus, adorable. Dans les options, outre le fait que l'on puisse construire ses tableaux, j'ai bien aimé la fonction "pause", qui permet de voir la suite de l'écran par un scrolling vertical: on sait donc où on va mettre les pieds, et on peut se diriger, en conséquence, vers des plates-formes plus accessibles. Quand on progresse dans les niveaux, on a la possibilité de commencer la partie au tableau de son choix, pour ne pas toujours se retaper les premiers niveaux. Penguin Land est un bon jeu stratégique, bien conçu.

C'est un style de jeu qui manquait au répertoire de Sega. Ici, ça n'est ni du tir à outrance, ni du sport: 2 doses de dextérité + 1 dose de stratégie, et vous avez un cocktail de qualité. Au départ, il faut se donner le mal d'assimiler le maniement (sinon, gare à l'omelette), mais on est bien récompensé par la suite, car l'intérêt reste longtemps présent. Une réserve cependant: ce jeu est trop difficile pour les très jeunes enfants.

PENGUIN LAND

GRAPHISME: 77%

ANIMATION: 78%

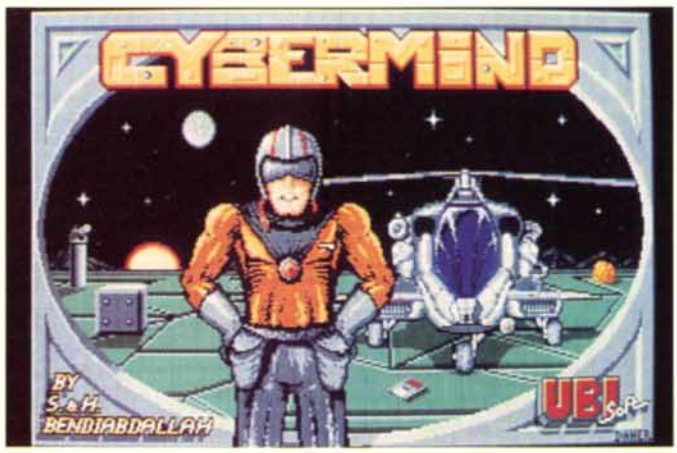
SON: 72%

INTERET: 79%

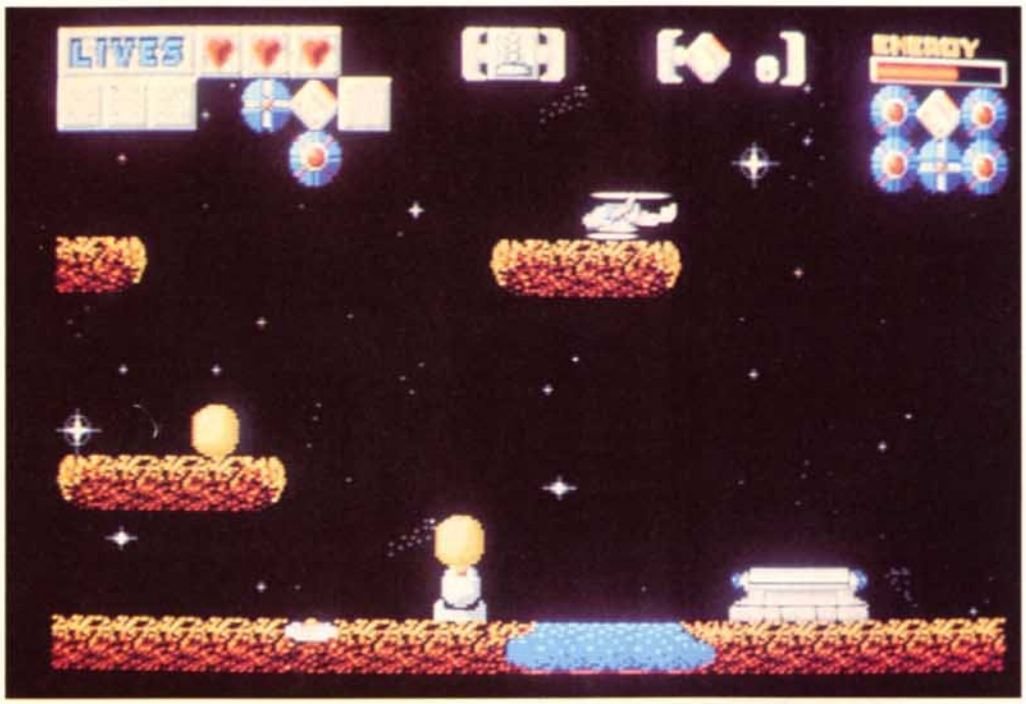
CYBERMIND

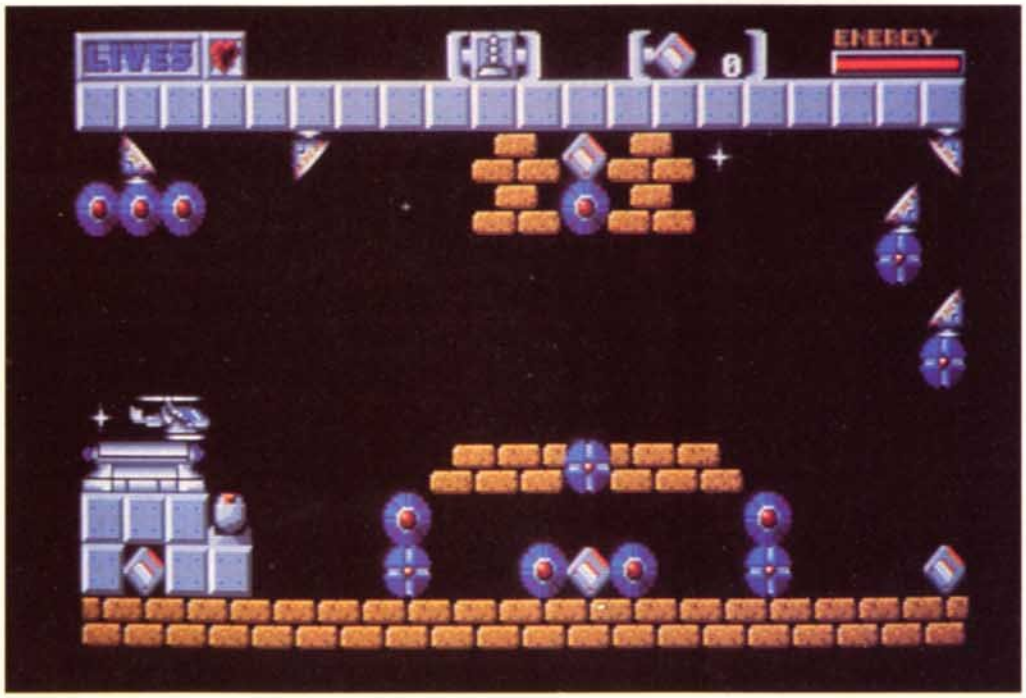
UBI env.200F 1 joueur
Système: ST

GEN HIT



Voilà un scénario bien surprenant! A bord d'un hélico vous devez ramasser des disquettes et des lecteurs de disquettes (!?) en déjouant les nombreux pièges que vous ne manquerez pas de rencontrer. Cet hélico peut tirer horizontalement, et aussi soulever des blocs de pierre à l'aide d'un treuil, les transporter, et les déposer là où ça l'arrange. Ici, pas de score. Tout l'intérêt est de résoudre l'énigme qui permet d'accéder aux objets convoités et de passer au tableau suivant... Pas facile, car votre temps est compté!
Une bonne quantité de tableaux, des mots de passe permettent au joueur avancé de parcourir les niveaux 10 par 10.





Cybermind est un jeu assez étrange, dans la mesure où, quand on charge le programme, on se retrouve devant un petit jeu qui semble idiot et surtout déjà vu. Mais il n'en est rien, et en fait, c'est un jeu de réflexion avec une petite partie arcade. L'idée de conduire un petit hélicoptère pour déplacer des objets grâce à un treuil ou à un tir précis est très bien trouvée et très originale. Et si les quelques premiers niveaux semblent simples, à partir du cinquième, il va vraiment falloir réfléchir, et on ne dispose pas de beaucoup de temps pour cela. Merci aussi pour l'option mot de passe qui permet de ne pas devoir subir les premiers tableaux à chaque fois qu'on recommence. Mais chez Ubi, ils ont compris. Espérons que l'exemple sera suivi par beaucoup d'autres.

Voici comment une réalisation simple mais bonne, combinée à un système de jeu génial, donne un grand jeu. Cybermind a la classe des Sentinel et des Bombuzal, tout en ayant ses propres originalités. Avec, en plus, un nombre important de tableaux et des passes pour ne pas repartir à zéro à chaque fois, Cybermind est parfait!

Des idées comme ça, moi je dis Bravo! Rien à voir avec un jeu d'action comme Fort Apocalypse; ici, c'est la réflexion qui prime. Et dans le genre casse-tête, c'est l'un des plus sympas que j'aie connus. Les tableaux (du moins ceux que j'ai finis) sont très bien étudiés, et comportent un savant dosage d'éléments pièges qui viennent masquer la solution. La 'Pause', intelligente, noircit totalement l'écran, ce qui ne permet pas de réfléchir sans que le temps s'écoule (une petite astuce, à n'utiliser que si vous êtes vraiment coincé: pressez simultanément Alternate et Help et votre écran s'immobilisera quelques dizaines de secondes).
Un jeu génial! Faites chauffer vos méninges!

CYBERMIND

GRAPHISME: 58%

ANIMATION: 64%

SON: 32%

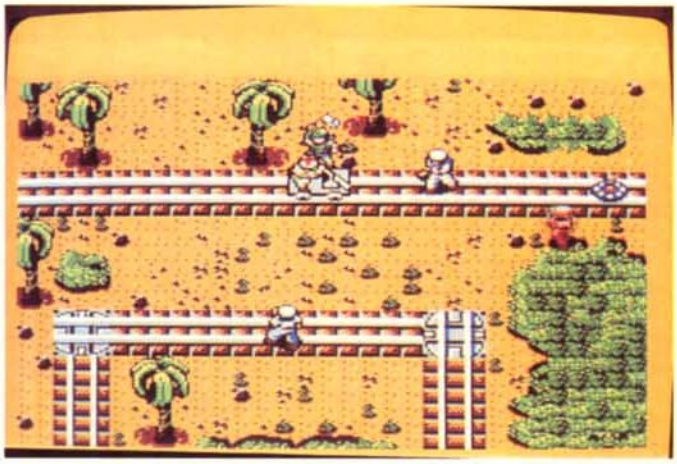
INTERET: 91%

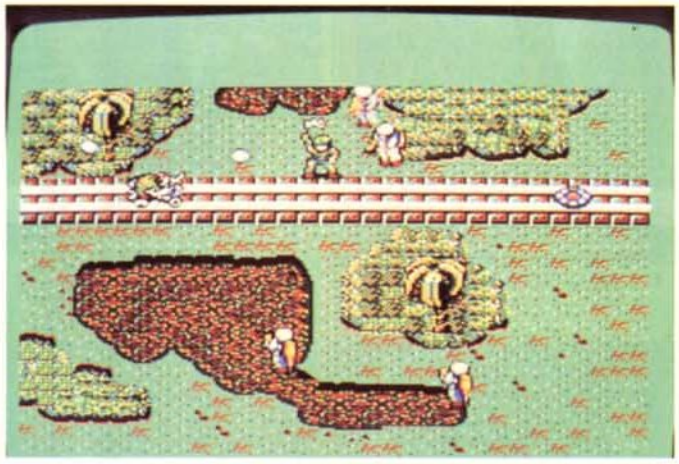
Pas de version Amiga prévue.

RESCUE MISSION

SEGA env.250F 1 joueur
Système: Sega

S'il existe des missions périlleuses, celle-ci est du nombre. Pas pour vous, car vous n'apparaissez pas à l'écran, mais pour les infirmiers, que vous devez "couvrir" à l'aide de votre Light Phaser, afin qu'ils puissent soigner les blessés éparpillés sur le champ de bataille. Les ennemis arrivent de tous côtés, certains balancent des obus meurtriers, d'autres se planquent derrière les arbres et tirent ou envoient des boomerangs sur les malheureux soigneurs. Heureusement, chaque fois qu'un blessé retrouve la santé, il laisse place à un bonus: défensif... ou offensif (c'est pas parce qu'on fait partie de la Croix Rouge, qu'on ne peut pas se défendre!). Vos infirmiers se déplacent sur de curieux chariots à bras qui suivent des rails de chemin de fer, et les blessés attendent au bord de la voie, en agitant de petits drapeaux blancs. Alors, tirez juste, et évitez d'achever les malades, sinon: "no bonus"!





Cette mission sauvetage est surtout éprouvante pour les mains! Les rois de la gachettes vont vite ressentir des crampes dans les doigts. Le scénario du jeu est assez original, dommage que les épreuves soient un peu répétitives, et les tableaux si courts (surtout qu'il n'y en a que 5)! Des rounds-bonus, entre les étapes, auraient été les bienvenus. Au niveau facile, c'est un peu trop simple (mais cela conviendra aux plus jeunes), mais les autres niveaux sont nettement plus corsés.

Les petits gâtés qui possèdent un Light Phaser vont avoir de l'entraînement. Là, il ne s'agit pas de tirer n'importe comment, car les erreurs ne pardonnent pas. Et il est plus facile de viser les soldats avant qu'ils envoient leurs bombes, missiles, ou autres boules de feu, que de tirer sur les projectiles avant qu'ils n'explosent à la figure des infirmiers.

RESCUE MISSION

GRAPHISME: 67%

ANIMATION: 75%

SON: 55%

INTERET: 72%

HELP INFORMATIQUE
offre deux Megafile 30 sur le 3615 SM1*ST.
Deux! Duo! Drei! Two!

DUGGER

LINEL env.250F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Dugger est l'un de ces jeux qui firent la gloire du vieux 800 Atari en même temps que Pacman ,Jungle Hunt et autres Millipèdes. Evidemment, mis à la sauce Amiga, c'est à dire des beaux graphismes et une belle musique.
Le but du jeu est simple, vous creusez des galeries et vous devez vous débarrasser des monstres qui encombrent l'écran. Pour ce faire, deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez écraser les monstres en faisant tomber un rocher sur eux, ou bien les tuer à l'aide de l'arme absolue que vous possédez: la pompe à vélo. Vous pouvez alors les gonfler et les faire éclater comme des ballons de baudruche. Chaque fois que vous faites tomber deux rochers, un bonus apparaît et si vous passez dessus avant qu'il disparaisse, vous augmentez alors votre score.

Quand j'ai vu la boîte de ce jeu dans mon magasin préféré, j'étais comme un fou, car j'étais un fan de ce jeu il y a quelques années. La présentation est toujours aussi amusante que dans Crack et n'est pas sans rappeler ce dernier, mais dès les premières secondes de jeu, je dois avouer que j'ai été très déçu. Le jeu est très difficile, et bien souvent les rochers ne tombent pas, ce qui est bien gênant, surtout lorsque vous tendez un piège aux monstres et que c'est vous qui tombez dedans. Mais, par nostalgie, j'aime quand même beaucoup ce jeu.

La présentation de Dugger, qui est une suite de celle de Crack (le casse-briques de Linel), est toujours aussi humoristique. Mais le jeu, quoique bien réalisé, n'est qu'un remake du vieux Dig Dug, sans aucune originalité. De plus, les fantômes des monstres apparaissent trop souvent et rendent le jeu vraiment difficile. De même, le faible nombre de rochers (qui servent à écraser les monstres) mis à la disposition de Herbie, ne donne pas droit à l'erreur. Dugger est joli, mais il manque de punch!

DUGGER

GRAPHISME:60%

ANIMATION:40%

SON:65%

INTERET:50%

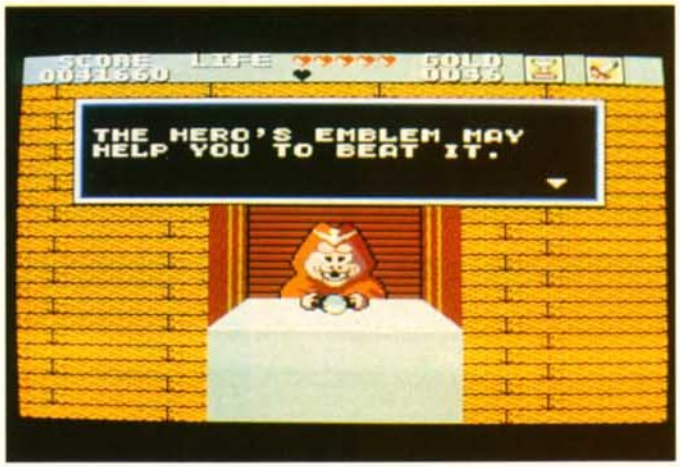
WONDER LAND

Wonder Boy est de retour! Après la renommée qu'il a acquise, tout le monde compte sur lui pour terrasser Meka, le féroce dragon qui ravage le pays. Mais Tom Tom doit parcourir les 12 contrées du royaume avant de trouver son dragon! En route, il ramassera de quoi s'acheter l'armement nécessaire pour mener à bien sa quête. Les monstres, une fois tués, lui donneront de l'argent, de l'énergie, ou des objets précieux. Dans les bars, il reprendra des forces et trouvera de bons conseils.
Le paysage où évolue Tom Tom recèle bien des secrets: clés, pièces ou sacs d'or, boutiques cachées, etc... à vous de les découvrir au fur et à mesure que vous jouerez.

Je ne sais pas trop pourquoi, mais je n'ai pas ressenti la même ambiance que dans Wonder Boy (tout court). Peut-être est-ce dû à la musique (j'adorais celle de la première version!)? Je pense toutefois que la grosse différence provient de la façon dont sont gérées les vies de notre héros. Ici, le niveau d'énergie diminue à chaque blessure, et ça permet d'aller assez loin sans mourir. En contrepartie, on est beaucoup moins strict dans ses déplacements, moins stressé aussi, et donc peut-être moins concentré. Ceci étant, Wonder Boy II, dans un autre genre, offre autant de plaisirs que le premier, ce qui n'est pas peu dire!

BOY IN MONSTER

SEGA env.300F 1 joueur
Système: Sega



Les fans de Wonder Boy vont peut-être s'étonner en découvrant cette suite, car Wonder Boy in Monsterland est totalement différent du premier. Ce deuxième tome est plutôt du style rôle-arcade. Mais je ne pense pas qu'il puisse décevoir. En fait, il est relativement simple à jouer, et l'on progresse assez facilement (du moins jusqu'au 6ème niveau). En un mot, il est passionnant, et pas décourageant pour les plus jeunes, qui auront vraiment l'impression de vivre une belle aventure.

WONDER BOY IN MONSTERLAND

GRAPHISME: 96%

ANIMATION: 85%

SON: 83%

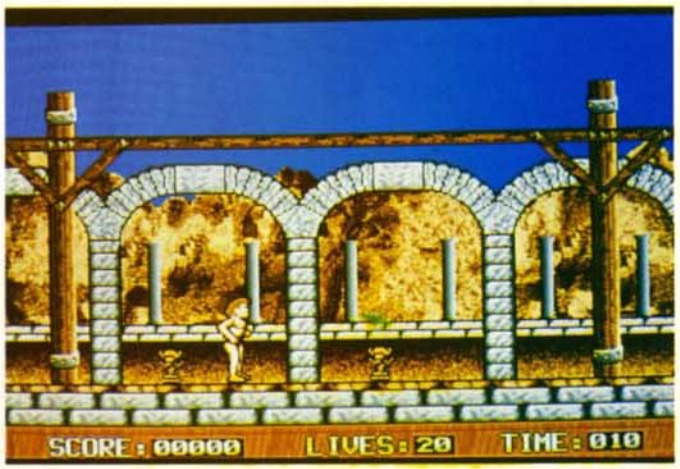
INTERET: 98%

WIZARD CASTLE

KINGSOFT env.150F 1 joueur
Système: Amiga

Le but du jeu dans Wizard Castle n'est pas très compliqué: il s'agit de rejoindre le côté droit de l'écran, étant entendu que vous partez de la gauche quand vous êtes face au moniteur. Dans le cas où vous seriez derrière l'écran, donc face aux boutons de règlage de stabilité et à la prise péritel, il est bien entendu que le but du jeu est l'inverse, de même que si vous tenez la manette à l'envers, il vous faudra alors pousser celle-ci vers la gauche pour aller vers votre droite. Pour ce qui est de la souris, pas de problème, ça ne marche pas. Vous devez aussi prendre tout ce que vous trouvez sur votre passage et détruire les ennemis à l'aide de vos mains nues. Le tout dans un laps de temps très réduit.

Que dire de ce jeu, sinon qu'il vaut mieux demander à votre gentil marchand de le charger afin que vous puissiez l'essayer avant de faire une bêtise en l'achetant. C'est ça Kingsoft, tantôt un bon petit jeu, tantôt une nullité. Personnellement, j'ai passé un long moment à jouer en allant toujours plus loin en espérant qu'il se passerait quelque chose, mais rien, toujours le même jeu, le même manque de maniabilité, et le peu d'attrait que peut inspirer Wizard Castle. C'est bien dommage, le titre était sympa.



WIZARD CASTLE

GRAPHISME:30%

ANIMATION:30%

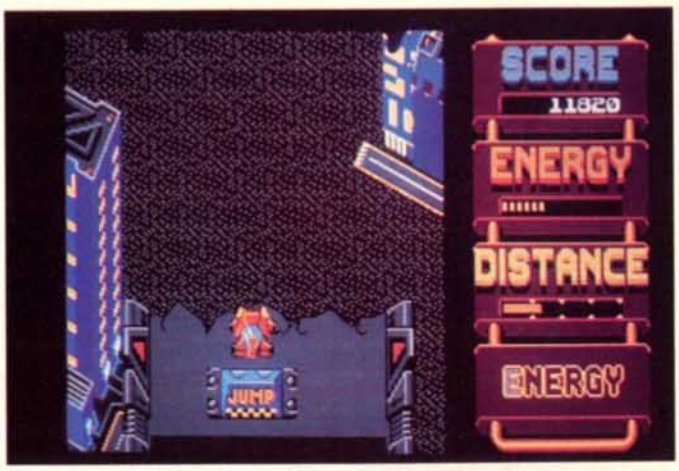
SON:35%

INTERET:20%

Pas de version ST prévue... mais qui s'en plaindra?

LED STORM

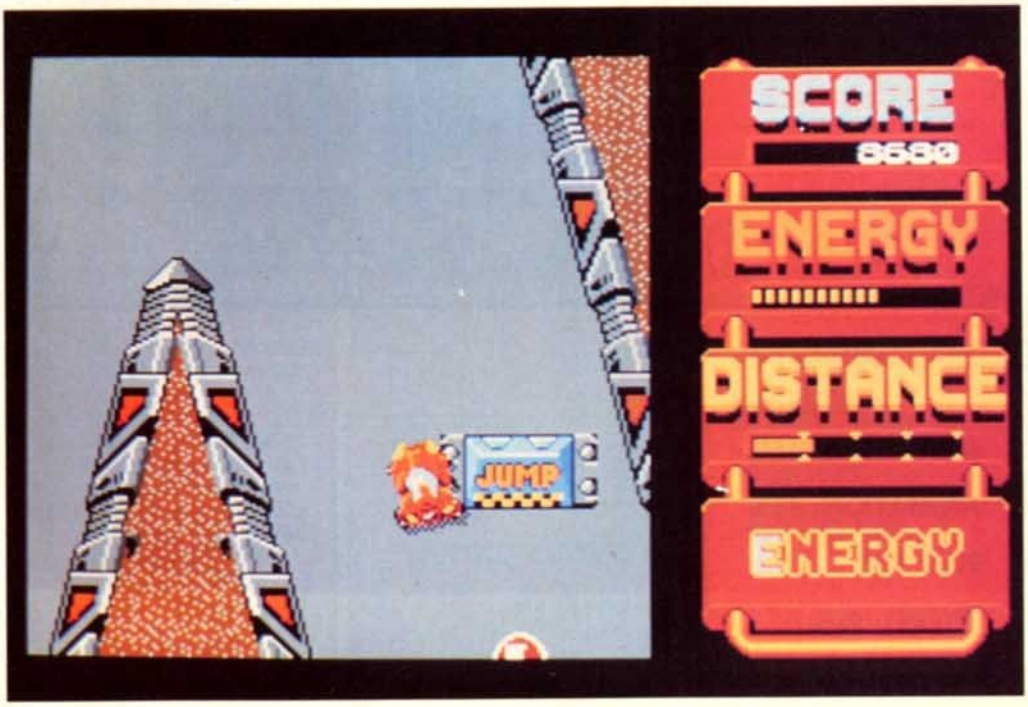
GO! env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Led Storm, c'est une course folle dans 9 contrées, où votre voiture doit sauter des obstacles et ramasser des bonus: points, boucliers, jerricans, parachutes. Votre bolide peut accélérer, freiner, virer et sauter. Des tremplins lui permettent de faire des bonds géants, notamment quand la route est coupée... Les ennemis sont variés: grenouilles maniaques qui s'accrochent à vos basques, voitures automatisées qui cherchent à vous pousser hors de la route, camion TNT qui explose au moindre contact, lâcheurs de mines, caisses et nappes de pétrole; enfin tout pour vous faciliter la vie...
Sur le côté droit de l'écran, un tableau affiche:
-les points.
-l'énergie restante (si elle arrive à zéro, la partie prend fin).
-la distance parcourue.

Génial! Il y avait longtemps que je ne m'étais pas éclatée autant avec un jeu d'arcade. Les musiques sur Amiga sont absolument démentes, d'ailleurs je les ai enregistrées sur mon walkman. Même les bruitages, comme les sauts de la voiture, s'intègrent à la musique. Au début, je me payais systématiquement les camions de TNT, et mon bolide volait en éclats, mais il suffit, en fait, de se coller à la barrière du côté pour passer sans aucune difficulté. Les décors et les musiques changent d'un tableau à l'autre. Dommage qu'on ne puisse pas jouer à deux, et que les high-scores ne s'enregistrent pas. Mais c'est tout de même une belle réussite.

-l'avancement de vos bonus: chaque jerrican ramassé illumine une lettre du mot ENERGY; quand celui-ci est complet, vous recevez une grosse prime de carburant.



Et encore un jeu de voiture, mais combien y en aura-t-il encore? Bon, j'admets que Led Storm est un peu particulier étant donné que votre voiture ne tire pas (sans blague?) et que la course se déroule au dessus d'une ville qui défile sous vos roues, et sur laquelle vous chuterez si vous faites un geste maladroit, ce qui arrivera vite car la conduite du véhicule est très sensible. Le scrolling de la route est très rapide (trop, à mon goût), par contre celui du décor ne défile pas à la même vitesse ce qui donne un effet plus réaliste au jeu. Heureusement que de temps en temps, un concurrent ou un trou dans la route sont là pour vous freiner. Hélas! le jeu ne m'accroche pas vraiment. J'aime moyennement, quoi!

WILLOW

MINDSCAPE env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Led Storm, ou "comment chercher à se dépasser?". En effet, ce jeu que je qualifierai de sans prétention à le don de donner envie d'aller plus loin pour voir ce qu'il y a après. On ne peut pas dire qu'il soit superbe graphiquement, mais il est agréable, et surtout pourvu d'une bande sonore très, très bien faite sur l'amiga, et qui donne l'ambiance à ce genre de jeux. En fait, depuis que j'écris ces quelques lignes, après chaque phrase, je refais une petite partie. Il faut dire que ça va très vite, car le véhicule est très gourmand en énergie, et arriver au deuxième parcours demande pas mal d'adresse, quant au troisième, j'ai pour l'instant juste failli le voir.

LED STORM

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 85%

SON: 72%

INTERET: 80%

La version Amiga est meilleure côté son (96%).

Willow Ufgood est un petit personnage qui rêve d'aventures. Ses voeux sont exaucés le jour où il part dans une quête désespérée, pour sauver Elora Danan et tenter d'abattre la redoutable reine Bavmorda.

Au départ du jeu, un parchemin se déroule, racontant l'histoire de Willow. Certains mots apparaissent en gras, ils désignent chacun un jeu auquel vous allez pouvoir vous entraîner:

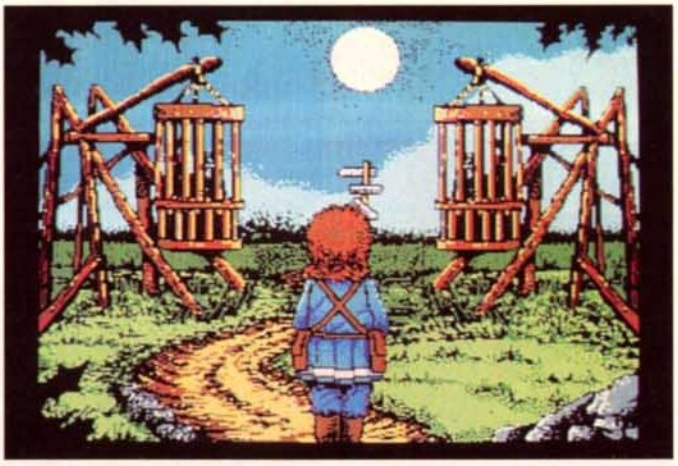
- Dungeons. Il vous faut sortir d'un labyrinthe en 3D.
- Nockmaar Wood. Vous êtes poursuivi par la troupe et les chiens de Nockmaar, et vous ramassez et jetez des glands pour ralentir l'ennemi.
- Daikini Crossroads. Choisissez entre deux cages, celle qui libèrera Madmartigan.
- Spellcasting. Trouvez les 3 symboles pour changer Fin Raziel.
- Ice Caves. Vous devez retrouver votre chemin dans les caves de glace, sous la montagne.
- Battle. Vous jouez le rôle de Madmartigan, quand il tua le général Kael. Evitez les flèches, haches et tonneaux enflammés, puis provoquez en duel le redoutable général.

Quand vous aurez trouvé la solution de certaines épreuves, vous pourrez rejouer la quête entièrement, et la réussite sera assurée avec le dernier jeu (uniquement accessible en mode "quête"):

- Final Battle, où vous affronterez la reine Bavmorda dans un test de magie.

Encore une fois, on se sert du titre d'un bon film pour vendre un logiciel de qualité médiocre. A vrai dire, Willow n'a pas été complètement bâclé, comme certaines adaptations de films, mais les différents types de jeux qui le composent sont malheureusement tous insuffisants. Il n'y en a pas un pour rattraper l'autre: ni le graphisme, ni l'animation ne sont à la hauteur d'un bon programme sur 16 bits.

Comme beaucoup de logiciels "multi-jeux", Willow nous donne de la quantité aux dépends de la qualité. Certaines épreuves sont très simplistes, et d'autres se déroulent dans un décor confus avec des personnages riquiquis, comme la bataille contre le général Kael où l'ennemi est gris sur fond gris! L'action est "fouillis" et la stratégie quasiment inexistante. Il reste les labyrinthes, où il faut essayer de dessiner son parcours (en vue de la quête finale). D'autre part, les temps de chargement entre les épreuves sont souvent plus longs que l'épreuve elle-même. Le seul point intéressant, ce sont les puzzles qui changent à chaque nouvelle partie. Willow est un petit jeu, à réserver aux nostalgiques du film, qui retrouveront dans les quelques images digitalisées un souvenir de cette belle histoire.



WILLOW

GRAPHISME: 58%

ANIMATION: 35%

SON: 67%

INTERET: 57%

I LUDICRUS

ACTUAL SCREENSHOTS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

En verre ça va, 3 verres, bonjour les dégâts! C'est ce que doit penser notre ami Ludicrus, qui après avoir éclusé 5 pintes de bière, se vante d'être le plus féroce combattant de l'empire romain, les gladiateurs n'étant en comparaison que de petits chats dociles... Les soldats de César, qui passaient par là, l'embarquent vers l'arène, une arène qu'il connaît bien d'ailleurs, puisque c'est lui qui est chargé de la nettoyer après le passage des fauves. Mais aujourd'hui, c'est une autre histoire: il va falloir combattre...
Votre joystick à la main, allez-vous pouvoir le sortir de cette embrouille (16 mouvements sont possibles)? Ave Caesar!

Après avoir joué à Barbarian II, je dois dire que I Ludicrus m'a paru très fade et inintéressant. Je reconnais que question graphisme, il est adorable, précis, coloré, avec des personnages cocasses (du style Astérix), surtout celui qui tire la langue à l'ennemi pour le narguer. Il est également bien animé, mais les résultats des combats au corps à corps ont l'air assez hasardeux, l'impact des coups n'étant pas marqué. D'autre part, le mode d'emploi (du genre B.D.) est original, seulement il n'indique même pas comment on sélectionne le nombre de joueurs (je vous le dis en passant, c'est F1 pour un joueur, et F2 pour deux joueurs). Enfin, il n'y a pas de scores, seulement des ennemis à abattre les uns après les autres. Un jeu bien décevant.

Jules César doit se retourner dans sa tombe! Je ne pense pas qu'un spectacle aussi affligeant que I Ludicrus aurait attiré beaucoup de spectateurs dans l'arène. Les combattants ont vraisemblablement participé aux beuveries de Ludicrus la veille au soir, et ils ont bien du mal à se remettre de leur gueule de bois. Leurs déplacements sont assez bien réalisés, en revanche, les coups de glaive sont simplistes et les bruitages d'impact très médiocres (toc!). Le sujet est traité de façon humoristique, mais ça ne fait pas rire longtemps. Je dirai même plus: on s'ennuie à mourir dans cette arène.

I LUDICRUS

GRAPHISME: 74%

ANIMATION: 71%

SON: 68%

INTERET: 39%

Une version Amiga sera disponible d'ici la sortie du magazine.

COSMIC B

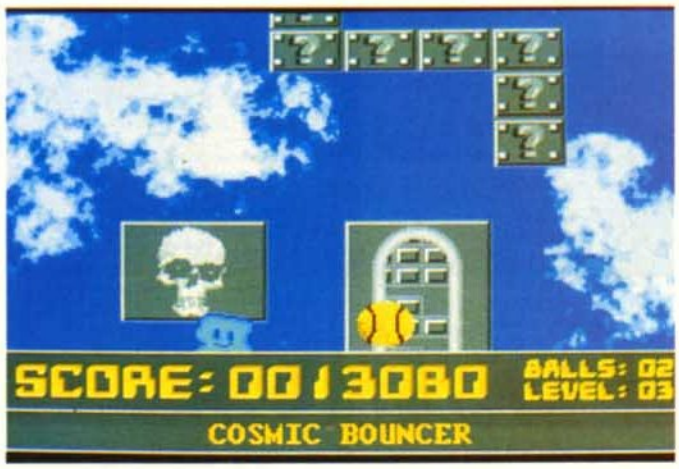
READYSOFT env.250F 1 joue
Système: Amiga

Cosmic Bouncer fait partie de ces jeux dont on n'a pas besoin de lire le mode d'emploi très longtemps avant de jouer. Vous dirigez une balle de tennis, et devez aller au bout d'un chemin en rebondissant de case en case, cela pendant que sur l'écran défile votre route. Certaines cases marquées d'un point d'interrogation vous donnent des bonus ou vous ajoutent une case, ou encore vous font tout simplement perdre une vie. D'autres disparaissent

Faire un remake du génial Bounder de nos 8 bits, voilà une excellente idée! Agréable surprise: notre balle de tennis se dirige et bondit à la perfection, ce qui est un point essentiel du jeu. Malheureusement, mes compliments vont s'arrêter là... D'abord, Cosmic Bouncer manque de fantaisie dans les couleurs, ce qui le rend assez triste. Deuxièmement, il y a un bug de programmation très gênant: la notice dit qu'en pressant le bouton tir, on a la possibilité, à trois reprises, de créer une plate-forme sous soi pour ne pas tomber dans le vide. Ca fonctionne bien à la première partie, mais quand on a perdu et que le jeu repart au début, ça ne veut plus marcher. Il n'y a plus qu'à recharger entièrement le programme. Enfin, et c'est ce qui me laisse perplexe quant au sérieux de la programmation, à la fin d'une partie, vous avez beau, comme on vous le demande, inscrire votre nom, aucun tableau de high-scores n'apparaîtra par la suite. Votre meilleur score du moment n'est d'ailleurs inscrit nulle part! De qui se moque t-on?

BOUNCER

après votre passage, interdisant le sur-place. Les endroits marqués de croix ou de têtes de mort vous font perdre une vie. Une fois arrivé à la case GOAL, vous passez au tableau des bonus, dans lequel vous devez sauter sur le plus grand nombre de cases. A la suite de quoi, vous accédez au niveau suivant.



Voilà un jeu qui demande du self-control. Pas question de se précipiter. Là, il faut réfléchir avant de bondir. Il faut aussi une grande précision pour bien arriver sur la case visée car si on atterrit sur le bord, on tombe dans le vide. Le scrolling est fluide et pas trop rapide. On se prend à vouloir recommencer le jeu, juste pour voir ce qu'il y a après. L'idée est bonne et assez originale et le jeu est très bien réalisé tant au point de vue graphisme que musique.

COSMIC BOUNCER

GRAPHISME:70%

ANIMATION:70%

SON:65%

INTERET:60%

Pas de version ST prévue pour le moment.

CHASE

MASTERTRONIC env.150F 1 joueur
Système: Amiga / ST

A bord d'un vaisseau de combat, vous devez détruire les ennemis qui vous font face. Le maniement se fait à la souris: vous pouvez tirer, virer à droite ou à gauche, accélérer et ralentir. L'écran est présenté à la manière de Starglider et les cibles sont des formes géométriques mobiles.

Quand un bon jeu est vendu à bas prix, c'est très bien. Un mauvais jeu, en revanche, ça ne vaut rien! Je ne pense pas qu'on puisse se divertir avec une nullité pareille. Chase ne présente aucun intérêt. Si vous aimez tirer sur des formes aux graphismes "fil de fer", achetez plutôt Star Wars ou Empire Strikes Back, de Domark, vous paierez à peine plus cher, mais au moins votre disquette ne finira pas au fond d'un tiroir dans la demi-heure qui suit.

CHASE

GRAPHISME: 35%

ANIMATION: 15%

SON: 17%

INTERET: 12%

Boogie, boogie, c'est le boogie du 3615 GEN4...

Boogie, boogie!

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

TIGER ROAD

GO! env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Dans ce jeu, vous êtes Lee Wong, justicier solitaire, qui s'est promis de libérer des enfants kidnappés par l'affreux Ryu Ken Oh. Vous devrez pour celà traverser de nombreuses salles, par scrolling horizontal, mais aussi vertical, en évitant les pièges et en combattant les nombreux ennemis qui vous assaillent (Samourais, géants, dragons, etc...) . Vous pourrez trouver tout au long de votre mission de nouvelles armes et différents bonus qui vous permettront d'aller encore plus loin dans la citadelle . Si vous mourrez, vous pourrez reprendre une nouvelle partie à l'endroit où vous vous êtes arrêté précédement, mais ceci un nombre limité de fois cependant.
Les habitués des salles d'arcades auront reconnu le nom de ce superbe jeu, d'un genre un peu similaire aux Dragon Ninja, Pow et autres Double Dragon, car cette adaptation du jeu de chez Capcom comporte exactement les mêmes tableaux et les mêmes monstres que la version arcade.

L'une des très attendues adaptations de jeu d'arcade vient d'arriver. J'avoue être un peu déçu par sa réalisation, mais il faut bien dire que la version "salle" est fantastique. En fait le programme pêche surtout sur un aspect: les sprites, mal animés et un peu flous. A part cela les graphismes des différents décors sont très bons ainsi que les bruitages. Après quelques parties, une remarque s'impose: c'est extrêmement difficile. Pas de problème au premier niveau, mais ça se complique par la suite: les pros du joystick vont être à la fête. En conclusion, Tiger Road est un logiciel très correct auquel il manque juste un petit quelque chose pour en faire un super hit.

Etant personnellement un fervent adepte de ce genre de softs, je ne peux que me réjouir des excellentes adaptations des jeux d'arcade sur Amiga et dans une moindre mesure sur ST. Tiger Road Amiga est la réplique tableau pour tableau, sprite pour sprite de la version arcade. Très difficile au premier abord, vous vous habituerez vite à son maniement, et vous irez de plus en plus loin dans les différents écrans. Attention, il ne s'agit pas d'un bête jeu où vous frappez sur tout ce qui bouge, et par moment il vous faudra faire preuve de logique et d'intelligence pour passer certains obstacles. Espérons que la réalisation sur ST soit d'aussi bonne facture.

La vague de jeux Capcom déferle sur ST et Amiga. Après Led Storm et Last Duel voici Tiger Road. L'adaptation est de qualité, même si les sprites ne sont pas toujours aussi grands que dans la version arcade. Par contre, on y retrouve tous les niveaux, tous particulièrement beaux et originaux, ce qui n'est pas mal, vu le nombre! En effet, si vous désirez aller jusqu'au bout du jeu, il faudra compter facilement près de trois quarts d'heure! Hélas! la version micro est aussi dure que le jeu d'arcade, et il faudra s'armer de patience pour apercevoir les hauts niveaux. Pour les pros du joystick!

TIGER ROAD

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 88%

SON: 83%

INTERET: 89%

Peu de différences entre les versions Amiga et ST, si ce n'est au niveau des sons.

Les grandes photos des pages 16 et 17, attribuées à Cosmic Pirate, sont celles de Cobra 2 et doivent être inversées avec les photos de la page 35.

COBRA 2

LORICIELS env.200F 1 joueur
Système: ST

Cela fait un bon bout de temps que nous attendions un nouveau soft de la part de Loriciels. On peut dire que ce mois-ci, ils nous gâtent en nous envoyant deux jeux: Skweek et Cobra 2.

Cobra II est la suite logique de Cobra qui sévissait (et sévit toujours) sur les huit bits. Cobra, un nom qui devrait vous dire quelque-chose car il s'agit de l'adaptation sur micro du non moins célèbre dessin animé japonais. Cobra est un agent du bien (euh..) qui s'acharne à se débarrasser des méchants dirigés par Salamandar (re-euh..). Parlons jeu maintenant. Cobra II est la suite du premier, mais en fait il s'agit d'une version améliorée de ce dernier (NDC: c'est clair). La page de présentation est accompagnée de la musique digitalisée du dessin animé. Ensuite une page d'options apparaît, comme dans la plupart des jeux, vous pouvez stopper les sons, demander une pause ou bien encore une sauvegarde de la partie en cours.

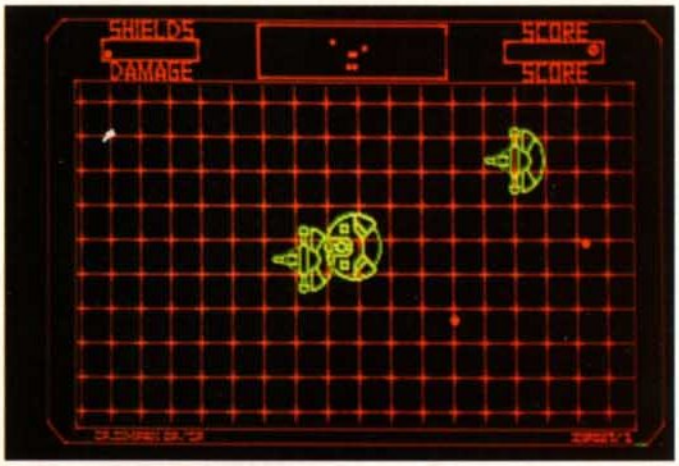
Pour ce qui est du jeu, vous dirigez donc Cobra, un homme doté d'un bras canon-laser, et vous devez tout faire pour sauver la belle Dominique. Vous êtes accompagné d'une androïde. Vous évoluez dans un complex au scrolling multidirectionnel envahi de robots, de boules magnétiques, de gros lézards, etc... aux ordres de Salamandar qui vous assaillent de toutes parts. Vous avez votre bras-canon, quelques grenades pour vous défendre et une réserve d'énergie qui représente votre potentiel vital. De temps en temps, vous apercevrez des statuettes, certaines vous rechargent en énergie, en grenades et d'autres vous tuent. D'autres gadgets traînent un peu partout; à vous d'en découvrir l'utilité...

COBRA 2

GRAPHISME: 34%
ANIMATION: 42%
SON: 71%
INTERET: 38%

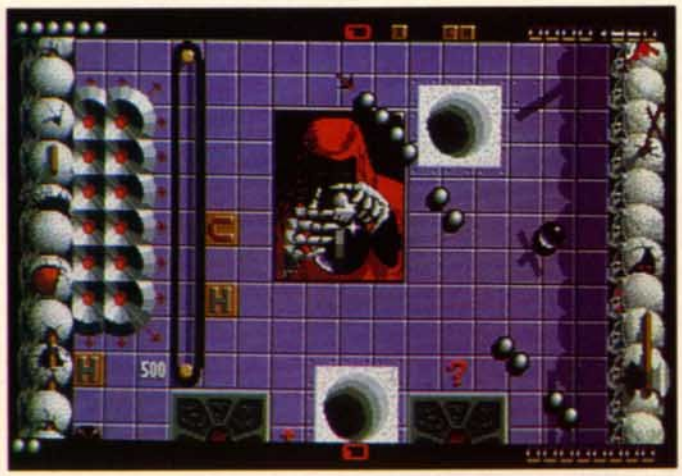
Pas de version Amiga prévue.

La première fois que j'ai joué à Cobra c'était sur mon Amstrad 464 que j'avais éteint au bout d'une demi-heure. Tout à l'heure, sur mon ST, j'ai craqué au bout de 10 minutes, mais n'écoutant que mon courage et afin de tester convenablement Cobra II, j'ai réussi à tenir plus de deux heures. Depuis, je ne dors plus, je fume, je bois comme un trou et mon esprit commence à chavirer. Stop. Si bien que je n'arrive plus à rédiger mon texte. Stop. Loriciels nous annonce que Cobra II est la version améliorée de Cobra. Stop. Qu'ils se rassurent. Stop. Ca se voit à la première image. Stop. Scrolling multidirectionnel, oui. Stop. Animation des sprites, bof. Stop. Scénario, beurk! Stop. Bruitages géniaux. Stop. Géniaux. Stop. Géniaux. Stop. Géniaux. Stop.



BALLISTIX

PSYCLAPSE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST

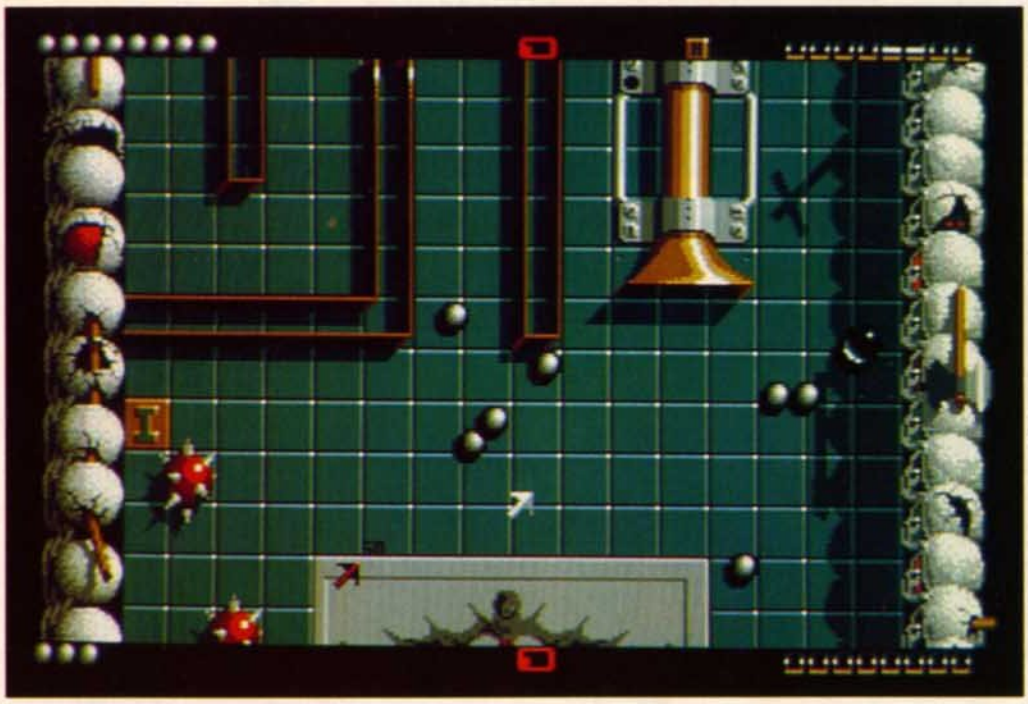


Ballistix est un sport où les joueurs doivent lancer des balles sur un ballon pour le faire avancer jusqu'aux buts de l'adversaire. Deux options sont disponibles. Soit vous dirigez un curseur et lorsque vous pressez la gachette, une balle est tirée de vos but dans la direction du curseur, soit vous dirigez une flèche et lorsque vous tirez, une balle part dans la direction de votre flèche. Quoiqu'il en soit, vous ne pourrez jamais pousser le ballon par vous même, et devrez obligatoirement utiliser les balles, ce qui n'est pas toujours simple et rarement précis.
Comme tout ceci pourrait être trop simple, de nombreux obstacles viennent compliquer le jeu. Ainsi, certaines dalles interviennent sur le jeu lorsqu'elles sont touchées par une de vos balles! Il y en a qui multiplie une balle par dix, d'autres qui font se dresser un écran protecteur devant votre but, d'autres encore qui vous permettent de tirer plus rapidement. Enfin, pour ce qui des obstacles, c'est le délire complet. Entre les mines et les trous qui font disparaître la balle, il y a des téléporteurs, des aspirateurs, des aimants, des souffleurs et j'en passe. En tout cas, il est bien difficile de prévoir la trajectoire de la balle.

Dès la page de présentation, ça commence très fort! L'image de présentation est splendide. Une fois le programme chargé, c'est pareil. Graphiquement, c'est grandiose, avec plein de couleurs. Un vrai régal pour les yeux. Un régal pour les oreilles, aussi. Mais venons-en au point fort du jeu, une animation irréprochable. Une véritable prouesse lorsque l'on voit le nombre de sprites incroyable que doit gérer le ST, auquel il faut ajouter un scrolling vertical. Ca bouge dans tous les sens. Quant au jeu proprement dit, qui baigne dans une ambiance sordide à souhait, une fois familiarisé avec son maniement, les parties deviennent acharnées et très prenante. Mauvais plan pour les joysticks! Superbe et totale réussite de la part de Psygnosis.

Annoncé comme un sérieux concurrent de Speedball, je ne m'attendais pas vraiment à ce genre de jeu, puisque les points communs sont peu nombreux. Parmi ceux-ci, je citerai la qualité des graphismes (encore plus beaux), l'intérêt (là aussi, j'ai eu du mal à arrêter d'y jouer) et l'originalité (avec des effets géniaux et des options très utiles). Le jeu, très bizarre, possède en outre une durée de vie très grande, d'autant plus que les programmeurs ont incorporé au jeu un nombre important de terrains. Pour bien résumer l'évènement, je dirai que ce soft a fait un malheur dans les locaux de la rédaction, le souci principal des membres du journal étant d'aller jusqu'au bout des softs.

Génial! Si Captain Fizz m'avait un peu déçu, je dois avouer que Ballistix m'a emballé. Côté réalisation, c'est vraiment parfait, et le jeu est complètement original et très prenant. Le fait d'avoir un grand nombre d'obstacles complètement délirants et un nombre encore plus fou de tableaux fait de Ballistix un jeu à posséder absolument, surtout qu'il possède une durée de vie très importante. Si le jeu n'est peut-être pas aussi drôle seul qu'à deux joueurs, il demeure tout de même intéressant. Pour ceux qui ont aimé Speedball et qui recherchent un jeu dans le même genre avec d'autres originalités!



la balle. Le jeu est fait pour être joué à deux, mais il est possible de jouer seul, auquel cas le plan du jeu est incliné et la balle a donc tendance à revenir vers vos buts! Rajoutons à cela que de nombreux éléments influançant le jeu sont entièrement paramétrables! Le jeu propose 50 niveaux pour le jeu à un joueur et 80 niveaux pour le jeu à deux.

BALLISTIX

GRAPHISME: 88%

ANIMATION: 93%

SON: 85%

INTERET: 94%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST!

APPRENDRE, RÉVISER, JOUER.

Avec Bernard Darniche et Loriciels à la frontière de l'éducatif et du ludique, apprenez ou révisez votre code de la route

CODE ROUTE

PLUS DE 1000 QUESTIONS

BERNARD DARNICHE

CODE ROUTE est le premier logiciel de ce type qui, sur les conseils d'un spécialiste de la sécurité automobile, Bernard DARNICHE, allie à la fois éducatif et jeu.

Pour ATARI ST

loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

DRAGON'S LAIR

READYSOFT env.600F 1 joueur
Système: Amiga

Dragon's Lair vous donne l'occasion d'incarner Dirk, un héros légendaire qui part affronter Singe le dragon diabolique afin de libérer la princesse Daphne. La quête sera longue et parsemée d'embûches, comme toute aventure qui se respecte. Guider Dirk dans le château et les cavernes ne sera pas si facile. Outre les pièges à éviter, il faudra combattre de nombreux monstres à l'esprit peu serviable. De toute évidence, vous n'êtes pas le bienvenu. Pour parvenir au bout et vous défendre, une seule arme: votre épée. Son maniement demande beaucoup de dextérité et de rapidité. Dans ce jeu, aucune aide ne viendra de l'extérieur, il n'y a rien à ramasser: vous êtes absolument seul face à votre destin. Autre particularité de ce logiciel, après avoir passé rapidement un niveau, ne criez pas victoire trop vite. Avant d'accéder au suivant, vous devrez le refaire, histoire de voir si ce n'était pas un coup de chance. Mais avouez que le bonheur de revoir la princesse vaut bien quelques petits sacrifices, aussi dures soient-ils.

Ce jeu d'arcade extraordinaire avait révolutionné le monde vidéo au début des années 80, puisque c'était le premier jeu où le joueur déplaçait un personnage dans un 'dessin animé' (la qualité des graphismes et de l'animation permettaient en effet cette comparaison). Que dire de l'adaptation sur Amiga sinon qu'elle est parfaite. Rien n'y manque! Ni les sons pour l'ambiance, ni les graphismes, superbes, ni l'animation, fluide et rapide, ni l'action, en fait, vous n'avez que cela. En plus 'seulement' six disquettes pour un jeu de cette qualité et de cette taille, c'est une performance. Avec PACMANIA, l'adaptation la plus réussie sur Amiga, ce qui prouve que c'est réellement une bête de graphisme et d'animation.

Difficile de donner un avis sur un jeu comme Dragon's Lair. D'un côté, la performance technique et graphique est géniale; ce jeu est un véritable dessin animé interactif! D'un autre côté, le prix du jeu, l'attente pour le chargement entre chaque scène, le fait que le total de temps de jeu avoisine la minute et demie font que je penche plutôt du côté négatif. En plus, si vous ne connaissiez pas le jeu d'arcade, il vous sera très difficile de franchir les étapes tant les actions à accomplir doivent se faire au millième de seconde près. Bref, c'est très beau, très cher et ça ne possède pas une longue durée de vie. N'achetez pas, sauf si vous voulez en mettre plein la vue à vos copains qui n'ont qu'un Amstrad.

La référence des jeux vidéos débarque sur micro. Encensé par les uns, critiqué par les autres, qu'en est-il exactement? Tout d'abord, la boite contient six disks double face. Bientôt vous repartirez avec une valise! Ensuite, il s'agit "tout simplement" d'une conversion exacte du jeu d'arcade, avec toutes les qualités qui en ont fait le succès que l'on sait: des graphismes superbes et une animation exemplaire. En revanche subsistent aussi tous ses défauts et plus exactement son intérêt limité dû en grande partie à une participation restreinte au jeu. Chaque tableau demande une connaissance parfaite des gestes à accomplir et ce, durant quelques secondes à des moments bien précis. De plus, concernant le chargement, sur un jeu d'arcade avec un vidéo-disque ça passe encore, mais sur disquettes, l'attente devient pénible. A part ça, c'est une véritable prouesse technique qui vaut le coup d'oeil.

DRAGON'S LAIR

GRAPHISME: 94%

ANIMATION: 80%

SON: 85%

INTERET: 30%

Une version ST existe en laser vidéo. Elle est bien sûr meilleure!

ANIMATIONS TRÈS RÉALISTES
PERSPECTIVES INCROYABLES
EFFETS 3-D ÉTONNANTS
SUR UN OCÉAN
ÉTINCELANT

TYPHON

Pour Atari ST

Une animation rapide, réaliste et extraordinairement déliée non seulement des personnages mais aussi du jet au-dessus d'un océan tropical étincelant. Des effets en 3-D pour enchanter votre imagination et éblouir vos yeux incrédules et médusés.

DISTRIBUÉ PAR loriciels

karateka

Rejetez toute peur, seul votre but compte ! Mais sachez que la mort vous guette... Telle est la voie du karateka.

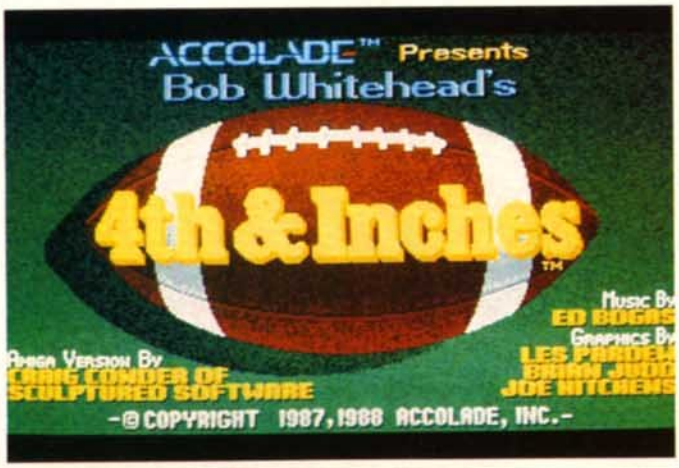
Pour
ATARI ST
IBM PC ET
COMPATIBLES

Broderbund®
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

4TH AND INCHES

ACCOLADE env.250F 1 ou 2 Joueurs
Système: Amiga

Mettez votre casque et votre équipement rembourré... Ca va chauffer! Vous voilà le centre d'attraction du "gridiron". Le Gridiron, c'est l'arène du football américain, un stade comme celui de notre rugby, mais coupé de lignes transversales parallèles tous les 5 yards. Après avoir choisi votre tactique d'attaque (ou de défense), vous serez successivement sur le terrain le "quaterback", le "ball carrier", le "receiver", le "middle linebacker", ou le "defensive back" de l'équipe des "Champs" ou des "All Pros". Votre ambition: vous engouffrer dans le camp adverse et porter le ballon dans la "end zone" pour marquer un "touchdown". Que de termes barbares, me direz-vous? C'est vrai. Le football américain ne fait pas encore la Une chez nous; mais pourtant ça a l'air très passionnant, ce sport qui déplace les foules aux USA.



Si le football Américain est quelque chose d'inconnu pour vous, je ne vous conseille pas l'achat de ce logiciel, car il souffre de deux défauts majeurs. Le premier, c'est son manuel d'utilisation, beaucoup trop succinct. Vous y trouvez les détails concernant le tableau d'options ou la sélection des choix tactiques de défense ou d'attaque; en revanche, rien au sujet des règles fondamentales du football américain. Comme il n'est pas non plus évident de se documenter sur ce sport (on ne trouve pratiquement rien à ce sujet dans les dictionnaires et dans les bouquins sur les sports d'équipes) j'ai dû, en définitive me rabattre sur la doc de TV Sports Football!
Le deuxième défaut, c'est la qualité graphique et sonore assez médiocre. N'étant pas un spécialiste de ce sport (mais je ne pense pas être le seul dans ce cas), il m'est difficile de juger 4th Inches du point de vue technique. Peut-être est-il mieux apprécié Outre-Atlantique?

Comme toujours, les programmes de football américain sont réservés à des fanas, qui connaissent les règles et les tactiques. Ce jeu d'Accolade est assez étrange, car les joueurs se déplacent par à-coups et très lentement, ce qui est gênant pour le déroulement de la partie. De plus, il est assez délicat au point de vue maniement des commandes. Cela est assez étonnant venant d'un éditeur qui nous a toujours distribué de très bons programmes tant par l'animation que par le graphisme. Que s'est-il donc passé pour celui-ci? A moins que ce ne soit un jeu où seule la tactique compte et dont l'action ne vient qu'en second plan.

4TH INCHES

GRAPHISME: 61%

ANIMATION: 72%

SON: 51%

INTERET: 69%

Pas de version ST prévue.

ADVANCE

CODE MASTERS env.200F 1
Système: Amiga

C'est une riche idée que de nous présenter un jeu de ski à cette saison, cela consolera peut-être ceux qui ont trouvé nos sommets plus bruns que blancs. Advanced Ski Simulator se joue à 1 ou 2 joueurs simultanés; mais à 2, si un concurrent traîne et sort de l'écran, il n'aura plus que le schéma de la piste (dessiné à droite de l'écran) pour se guider! La piste est montrée en 3D, et pour contourner les obstacles, et passer les portes, il faut essayer de suivre, le mieux possible, les traces laissées dans la neige. Vous devez descendre chaque parcours dans un temps donné, pour accéder au suivant; le temps restant au chronomètre donne droit à un bonus plus ou moins important. Les skieurs sont contrôlés à l'aide du joystick, le bouton feu servant à pousser avec ses bâtons pour accélérer sa course. La foule est présente et vous acclame de ses "hourra!", ne la décevez pas!

Il faut bien reconnaître que ce simulateur ne simule pas vraiment ce sport qu'est le ski. C'est plutôt un amusamt petit jeu où il faut appuyer comme un fou sur le bouton de feu pour aller plus vite que l'adversaire et sans rater de porte. A deux, c'est le délire, mais, à mon avis, le temps est un peu trop court et il faut vraiment beaucoup s'entraîner avant de terminer le parcours numéro un en moins de soixante-dix secondes. Quant au second, le temps est réduit de dix secondes, et là, j'ai vraiment beaucoup peiné avant de terminer.

D SKI SIMULATOR

u 2 joueurs

Code Masters a réussi là un logiciel superbe! C'est coloré, vivant, seuls les skieurs sont un peu maigrichons. Les effets de foule sont très bien rendus et donnent une ambiance très chaleureuse à la course. Et puis, les jeux de sports où l'on peut jouer à deux simultanément sont tellement rares que celui-ci est le bienvenu.

ADVANCED SKI SIMULATOR

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 78%

SON: 80%

INTERET: 79%

Pas de version ST annoncée!

SANS PHOSPHATE.

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

AFRICAN RAIDERS 01

TOMAHAWK env.200F 1 joueur
Système: ST

Une simulation d'un rallye africain, voilà qui est une bonne idée. Une voiture que vous pouvez mettre en traction arrière ou en 4 roues motrices suivant les terrains, voilà un élément intéressant. Du sable, des dunes, des rochers, des concurrents déloyaux, rien ne manquait à ce jeu pour en faire un bon soft. Et pourtant, quel gâchis! Les graphismes et l'animation du jeu sont franchement trop moyens, les sons deviennent rapidement fatigants, et la monotonie de la course est quant à elle insupportable . Si je ne fais pas trop la gueule, c'est uniquement pour les bonnes idées qui étaient à la base d'un jeu qui va s'enfoncer dans les sables de l'oubli, aussi sûrement que 42 est en fait la seule raison de vivre .

Pour tous les aventuriers qui rêvent du Paris-Dakar, l'occasion leur est donnée de le faire dans leur fauteuil. L'ivresse des grands paysages désertiques est peut-être absente, mais cela coûte moins cher et c'est moins dangereux. C'est au volant d'un buggy, véritable sauterelle des sables que vous devrez ralier Dakar, via différentes étapes. L'objectif est simple: arriver avant les autres. Pour cela vous êtes aidé par une carte, grâcieusement fournie avec le logiciel. Elle vous indique le cap à prendre si par malheur vous perdiez la piste. Ce logiciel propose toutes les situations, ou presque, auxquelles vous pouvez être confrontées. C'est ainsi qu'il est possible de se perdre, d'effectuer des sorties de routes ou encore effectuer des dérapages, têtes à queues et autres tonneaux après une collision avec une balise ou un objet non identifié. Plusieurs modes de transmission sont possibles. Deux ou quatre roues motrices, suivant l'état du terrain sur lequel vous roulez. A noter la présence d'une marche arrière et d'un ordinateur de bord qui indique les différentes pannes ou messages d'alerte (comme dans les R25). Bien sûr, pas question de vous laisser seul dans cette immensité, vous êtes constamment localisé par un repérage satellite qui vous indique votre position et permet de corriger ses erreurs. Toutefois, en cas de chocs répétés (tonneaux,etc...) l'ordinateur peut se détraquer et fournir des informations erronées. Voilà, maintenant vous êtes paré pour le grand frisson.

AFRICAN RAIDERS 01

GRAPHISME: 52%
ANIMATION: 51%
SON: 42%
INTERET: 39%

Une version Amiga sortira d'ici la parution du journal.

RUGBY SIMULATOR

CODE MASTERS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Non? Dites-moi que je ne rêve pas! C'est bien du Rugby! A ma connaissance, c'est le premier logiciel de rugby sur 16 bits (et je n'en connais d'ailleurs pas sur 8 bits). Vous commandez une équipe dont vous avez choisi le nom et les couleurs. A un contre un, ou seul contre l'ordinateur, vous participez à un match seulement, ou à tout un championnat (dans ce dernier cas, on peut mémoriser la partie en cours sur une disquette). Vous pouvez modifier des paramètres pour la gestion des passes et des placages, et sélectionner une option tactique parmi les 17 qu'on vous propose. Les actions possibles sont: la passe, le shoot, le placage. Une flèche indique le joueur que vous dirigez, que vous pouvez changer en pressant "Fire". Pour gagner une mêlée, il faut manoeuvrer au plus vite le joystick de droite à gauche.
Maintenant, c'est à vous de jouer!

J'ai une news exclusive à vous annoncer: la France vient de prendre une sévère déculottée face aux All Blacks. Elle a perdu par 30 points à 12. Dur, dur... Il est difficile à battre au rugby notre ST, et je préfère affronter Betty, c'est plus facile. Une seule consolation, en mêlée, je prends toujours le dessus sur les champions du monde!
Le programme est assez bien fait dans l'ensemble, même si, contrairement à ce que laisse penser son nom, il est loin de suivre à la lettre les règles du rugby. Les graphismes et l'animation sont très vivants et, bien que 8 joueurs de chaque équipe apparaissent simultanément à l'écran, l'action reste relativement claire. Pour un premier essai, Code Masters a réussi la transformation.

Oh! Que je suis content! En effet, nous avions jusqu'à présent bon nombre de Footballs et de Foots Américains, mais pas encore de vrai rugby. Le mal est réparé. Pour tout vous dire, je ne suis pas un fan du foot, et je ne regarde jamais les matches à la télé. Mais je n'ai pas raté le dernier match de rugby du tournoi des cinq nations. Maintenant, je peux me prendre pour Blanco ou bien Rives (quoique ce dernier ait abandonné ce sport). C'est assez mignon, et même mieux que pas mal de foots, mais on a parfois du mal à changer de joueur, et les passes ne sont pas trop précises dans certains cas, mais le jeu reste très amusant et relativement bien fait.

Génial! Ce jeu est tout simplement génial! Si, à première vue, il semble être seulement un jeu de rugby, il n'en est rien car la réalisation est exceptionnelle. C'est simple: il est possible de faire tout ce qui se fait au rugby! En plus, l'animation des joueurs n'est pas mauvaise. Après quelques parties, vous battrez l'ordinateur, et vous devrez alors commencer à affronter des copains... Et là, le jeu devient encore meilleur. Peut-être le meilleur jeu de sport de ce début d'année. Bravo à Codemaster.

ADVANCED RUGBY SIMULATOR

GRAPHISME: 79%

ANIMATION: 75%

SON: 53%

INTERET: 92%

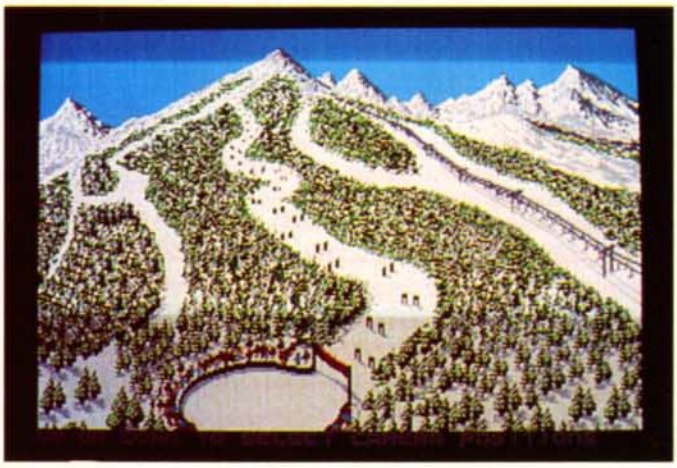
Pas de version Amiga prévue.

"IT'S DIFFICULT TO IMAGINE, BUT IT'S TRUE. HOW COULD WE LIVE WITHOUT THIS FANTASTIC STUFF? I DON'T REALLY UNDERSTAND..."

(Conan Doyle, in "Sapristi, bientôt 3615 GEN4")

GAMES WINTER EDITION

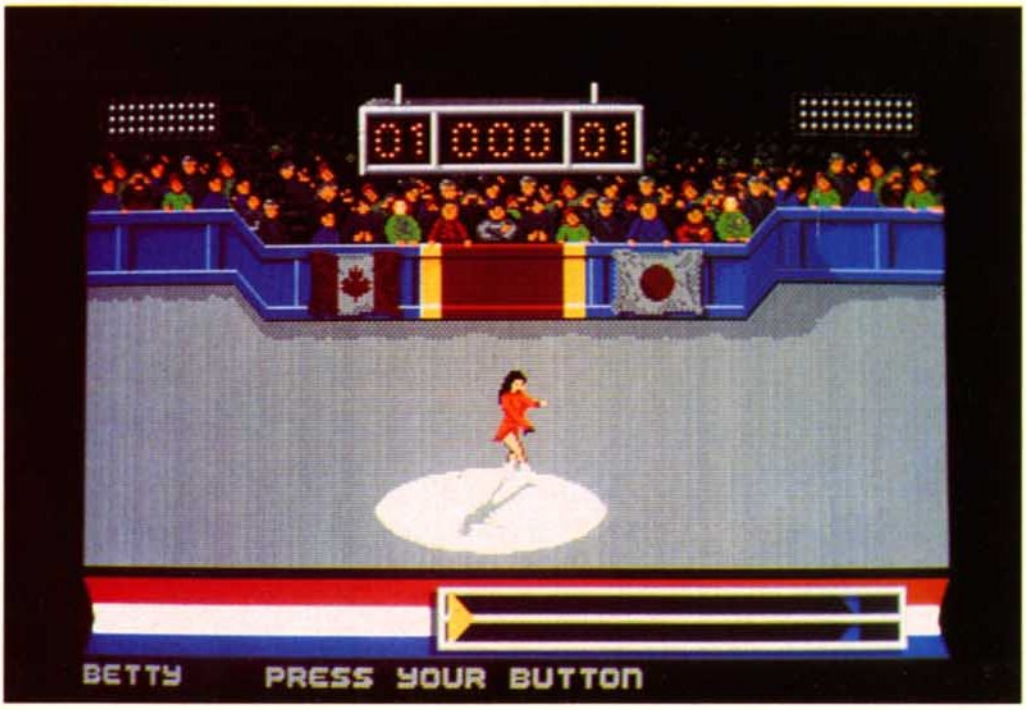
EPYX env.200F 1 à 8 joueurs
Système: Amiga / ST



Jusqu'à présent, les jeux de sport d'Epyx, outre leur magnifique présentation, avaient par rapport à leurs concurrents l'avantage d'être plus raffinés à jouer. Il fallait s'entraîner et réfléchir un peu, et non pas secouer bêtement un joystick. Mais dans Games Winter Edition, je trouve qu'ils exagèrent un peu trop la complexité des mouvements, et que ce qui était une qualité commence à devenir un défaut. Comme ils le disent d'ailleurs dans la notice: "il va falloir beaucoup d'entraînement, de patience et de travail acharné". A cela je répondrai: "ok, mais quand je prends un jeu, c'est avant tout pour m'amuser!"

Ce n'est pas moi qui me plaindrai de ce que certains appelleront un manque d'imagination d'Epyx. C'est toujours avec plaisir que je découvre périodiquement ces jeux multi-épreuves. Le label de fabrication "Epyx" est encore présent avec des graphismes satisfaisants dans l'ensemble. La complexité de certains mouvements permet de s'améliorer sans cesse et la récompense est au bout grâce au palmarès des records.
A ceux qui n'ont pas encore eu le plaisir de découvrir ce type de jeux, je conseille sans hésitation l'achat de The Games: Winter Edition; aux autres, je dirai que cette pièce mérite de faire partie de leur collection.

L'Epyx nouveau est arrivé, avec une floppée d'épreuves sportives! Après une cérémonie d'ouverture grandiose, vous voici dans l'arène. Vous pouvez vous entraîner, ou vous lancer directement dans la chasse aux médailles. Les épreuves se passent toutes sur des surfaces glacées ou enneigées:
-La luge. Allongé sur le dos, vous devez diriger l'engin en vous penchant d'un bord à l'autre pour exploiter au maximum la vitesse.
-Le patinage artistique. Choisissez une musique, et composez une chorégraphie harmonieuse.
-Le patinage de vitesse. A vous de synchroniser vos mouvements pour arriver à patiner avec le plus possible d'efficacité.
-La descente. Vous vous propulsez sur la piste; des caméras, placées à l'avance, vous montrent les points stratégiques du parcours.
-Le slalom. Cela ressemble à la descente, mais en plus sinueux.
-Le saut à ski. Déconseillé aux jambes flageolantes, gardez la tête froide! Le timing et la position du skieur doivent être parfaitement étudiés.
-Le ski de fond. Pour ce sport d'endurance, le rythme des mouvement est primordial; au moindre temps mort, vous perdrez votre élan.
Fartez vos skis et aiguisez vos lames de patins, la France a besoin de vous pour les prochains jeux d'hiver!



WINTER EDITION

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 81%

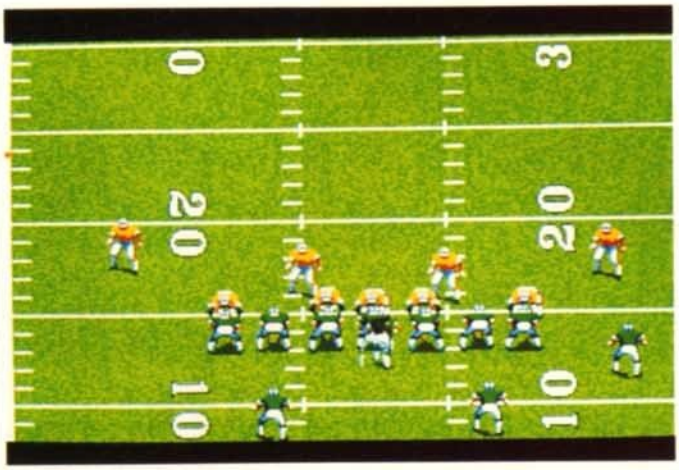
SON: 82%

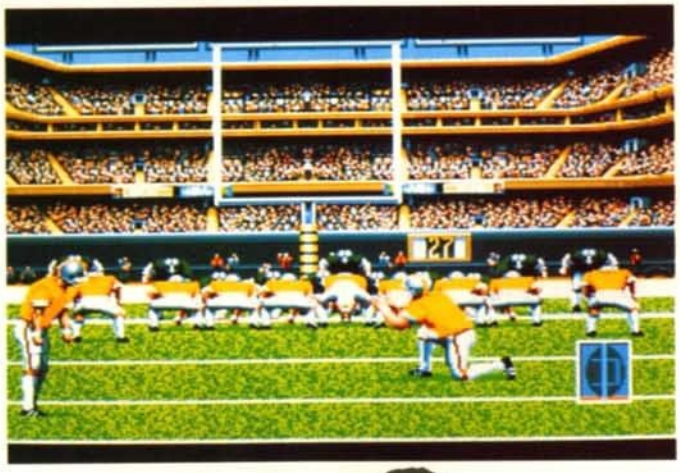
INTERET: 82%

TV SPORTS FOOTBALL

CINEMAWARE env.300F 1 à 28 joueurs
Système: Amiga

La télévision est passée maître dans l'art de nous faire ressentir l'ambiance et le spectacle fournis par les sports d'équipe. Avec TV Sports Football, on inaugure, on atteint une nouvelle dimension: être à la fois joueur et spectateur.
Le football américain, dont l'origine remonte à la fin du 19ème siècle, est quasiment inconnu en Europe, alors qu'aux Etats Unis, c'est le sport Number One. Sans entrer dans le détail des règles, disons que ça se rapproche un peu du rugby: pour marquer, l'équipe qui attaque doit porter le ballon au delà de la ligne d'essai de l'équipe adverse (qui, bien entendu, s'efforce de l'en empêcher). Elle garde le ballon quatre fois de suite, au cours desquelles elle doit avancer d'au moins 10 yards. Si elle n'y parvient pas, c'est à l'équipe adverse d'attaquer.
Vous pouvez inviter jusqu'à 27 amis pour commander chacun une équipe, et participer à un championnat (rassurez-vous, la sauvegarde d'une partie en cours est possible). Le jeu est agrémenté de nombreuses options, parmi lesquelles la possibilité de sélectionner les joueurs en fonction de leurs caractéristiques physiques, le choix entre 24 tactiques d'attaque et de défense, les modes "entraînement", etc... Bref, plus qu'un jeu, une anthologie du football américain.





Si vous n'êtes pas abonné à Canal+, voilà un excellent moyen de faire connaissance avec le football américain. Le mode d'emploi livré avec le programme, bien qu'en anglais, est très complet et retrace notamment l'historique et les règles de ce sport, ce qui, pour un européen, est loin d'être inutile! D'autre part, les prestations graphiques sont remarquables. Tout a été soigneusement étudié et réalisé pour donner envie de jouer à TV Sports Football: du speaker qui présente les équipes, aux tableaux d'options, en passant par le tirage au sort et les pompons-girls... un chef-d'oeuvre. Comme on en a l'habitude avec Cinemaware, la classe est au rendez-vous! Rien que pour ça, ce logiciel mérite qu'on l'achète.

De même que Fourth & Inches, ce jeu est surtout réservé aux adeptes du Foot américain. Il est très bien réalisé, avec plein de détails tels que le tir à pile ou face, l'entraînement et autres petites choses. D'un emploi très simple, car tout est commandé à la manette, il est assez agréable. D'autre part, de petits schémas vous décrivent les actions que vous pouvez choisir, ce qui est pratique pour les néophytes. Car même en connaissant les règles du jeu, il n'est pas évident de connaître les tactiques ainsi que les termes techniques de ce jeu typiquement américain.

TV SPORT FOOTBALL

GRAPHISME:92%

ANIMATION: 72%

SON: 68%

INTERET: 86%

Une version ST? Dans l'année peut-être!

DOUBLE DETANTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang

"cleanheads", bagarres au poin armes à feu et des courses bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion film à ce jour...toute en actio avec des graphismes épou toufflants...Cependant vous risque de voir un peu rouge...

AMSTRAD

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

© 1988 Carolco Pictures Inc. All Rights Reserved.

ZAC DE MOUSQUETTE. 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 71

FOFT

GREMLIN env.300F 1 joueur
Système: ST

Après 24 mois de développement de de débugage, Foft est arrivé. Si vous connaissez Elite, et je n'en doute pas, ce jeu fera certainement partie de vos prochains achats.
Dans Foft, vous jouez le rôle d'un jeune pilote qui vient de rejoindre la Fédération des Commerçants Libres (Foft en anglais!). Au tout début, on va vous refiler des missions dans votre galaxie, ce qui n'est pas si mal puisque votre vaisseau n'a même de moteur à vecteurs hélicoïdaux permettant le voyage intergalactique! Les missions que vous aurez seront variées, et iront de l'escorte à l'interception de vaisseaux pirates! Comme tout ceci ne vous rapporte que très peu d'argent, le meilleur moyen pour en gagner c'est de faire des échanges commerciaux. A vous de trouver l'endroit le moins cher pour acheter des biens, et celui où l'on en manque pour les revendre très cher! Vous pourrez vous aider de votre encyclopédie galactique pour étudier les systèmes politiques et économiques des planètes.

Depuis le temps qu'il fe faifait attendre, je commenfais à douter de l'exiftence de ce foft. Il est déformais difponible, et il est fuper génial! A une époque où les jeux 3D formes pleines sont monnaie courante (enfin presque), il est agréable de voir que les programmeurs ont utilisé cette technique non pas comme le principal élément du jeu, mais comme un élément parmi tant d'autres. J'ai apprécié la complexité et le réalisme de chacun des menus, ainsi que l'utilisation de l'ordinateur de bord. La programmation de celui-ci reste cependant difficile, tout comme l'ensemble du jeu d'ailleurs, mais pour une fois, difficulté et complexité ne suscitent pas monotonie, voire lassitude, bien au contraire.

Surclassant en tout point Elite, Foft s'avère extrêmement complexe. La documentation doit être bien assimilée, sinon vous ne ferez qu'entrevoir une infime partie de toutes les possibilités. Comparé à Elite, ce logiciel est d'un aspect moins austère et bien plus soigné. La finition, tant graphique que sonore est remarquable. De plus l'ergonomie du programme est très bonne et la partie captivante. Les phases animées pimentent à souhait l'action. Tout ces ingrédients font que l'on ne s'ennuie vraiment pas devant ce jeu, et en décrocher devient très difficile.

Foft est enfin arrivé, et il était temps car on commençait à s'impatienter! Comment ne pas dire que Foft est un jeu au-dessus de tous les autres lorsque l'on pense à tout ce que l'on peut faire. Il y a déjà tout Elite qui est compris dedans, mais il y a en plus un remake de Virus intégré au jeu, la possibilité de dialoguer avec les vaisseaux, un ordinateur de bord programmable (qui n'apporte hélas! rien, si ce n'est d'être un beau gadget). Si la 3D n'est pas parmi les meilleures (Starglider 2, Carrier Command ou encore Voyager), elle est acceptable et permet des combats réalistes et rapides. Si vous avez quelques années de libre devant vous, achetez Foft car la durée de vie du jeu est illimitée, ce qui est tout de même géant. Un reproche? Oui, la documentation qui n'est pas des meilleures, et obligera le joueur à tatonner un peu pour trouver certains options. Enfin, Foft est tout de même exceptionnel, au point qu'on se demande s'il s'agit vraiment d'un jeu!

En dehors de toute cette phase qui fait de Foft un clone d'Elite, de nombreuses autres options sont possibles. Ainsi, il est possible de parler aux vaisseaux qui vous entou-

rent, dans un dialogue assez réaliste, même si les termes les mieux compris sont ceux relatifs au commerce! Une autre phase de jeu est celle où vous devez atterir sur une planète. Dans un premier temps, vous survolez la planète dans une partie en 3D digne de Virus, et vous devez trouver la balise qui permet l'atterissage!
Enfin, votre vaisseau comprends un ordinateur très puissant par lequel se font toutes les transactions. Mais il possède également un langage de programmation très simple, rappellant fortement l'assembleur. Si le langage est assez facile à apprendre, cette option n'est qu'un gadget pour faire passer le temps lors de grand voyage dans l'espace! À mi-chemin entre la simulation et l'aventure, Foft est un digne successeur d'Elite... En attendant Elite 2!

FOFT

GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 93%

SON: 91%

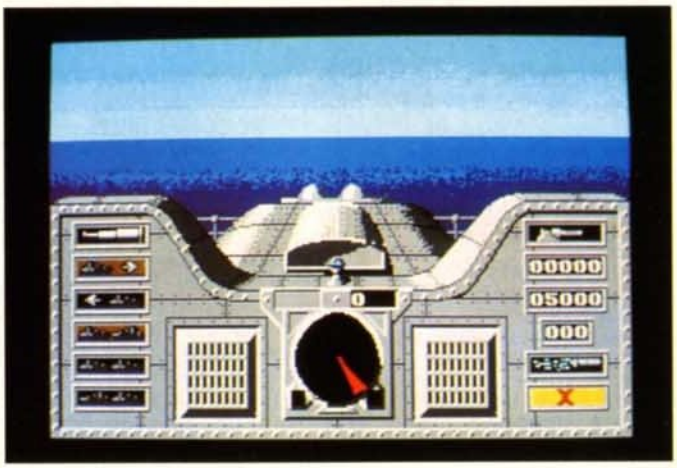
REALISME: 97%

INTERET: 98%

Une version Amiga est en dévellopement.

BISMARK

PSS env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Dans le dernier numéro, nous vous parlions de Firezone, un wargame édité par PSS, une filiale de Mirrosoft. Cette société nous propose cette fois une simulation de combats navals lors de la dernière guerre mondiale, sur le thème de la destruction du Bismarck, le cuirassé allemand le plus puissant de la seconde guerre mondiale. Ce navire de guerre soi-disant insubmersible fut coulé le 27 mai 1940 par la flotte britannique. Dans cette simulation, vous pourrez diriger soit la flotte britannique, soit le Bismarck, votre adversaire étant l'ordinateur. Vous avez le choix entre 5 scenarii, se déroulant tous sur une même carte de l'Atlantique Nord. Il faut utiliser au mieux les conditions météorologiques et les informations fournies par vos services d'espionnage, si vous voulez surprendre ou au contraire échapper à l'ennemi. Tout le logiciel se joue au joystick, par un système d'icônes qui vous permet de sélectionner les différentes options. Lorsque l'un de vos navire se trouve à proximité d'un ennemi, la stratégie fait place à l'action, puisqu'ils vous faudra manoeuvrer vos canons, tirer des torpilles, éteindre les incendies, fuir, etc..., tout cela en temps réel. Simple dans le maniement et dans la réalisation, ce soft pourra intéresser les débutants.

En voyant les photos d'écrans sur la boite de ce jeu, je m'étais dit que cette simulation de bataille navale allait me faire passer quelques nuits blanches. Quelle erreur! Comme quoi la boite ne fait pas le soft! Le système de jeu est franchement lamentable, et malgré la documentation, difficilement compréhensible. Très peu d'options, d'un intérêt vraiment faible, les programmeurs ont heureusement eu la bonne idée de créer des scénarii assez courts. On peut se demander à qui s'adresse ce jeu quand on regarde un peu la qualité des softs en cette année 1989 ?

BISMARCK

GRAPHISME: 53%

ANIMATION: 37%

SON: 59%

REALISME: 38%

INTERET: 35%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST.

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF TÉL 93.42.57.12

OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

PC COMPATIBLES

EPYX ON PC 2	**195F**
+WORLD GAMES+IMPOSSIBLE MISS 2	
+STREET SPORT BASKETBALL	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	

NOUVEAUTÉS
A NE PAS MANQUER

BATTLEHAWKS 1942	249F
BATMAN	195F
DALEY THOMPSON 'S OLYMPIQUE CHALL.	195F
DOUBLE DETENTE	199F
KARATEKA	195F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES

688 SUB MARINE	245F
ABRAHAMS BATT. TANK	249F
AFRICAN RAIDERS	220F
ARCHIPELAGOS	249F
ARKANOID 2	185F
AUTO DUEL	225F
BATTLECHESS	245F
CARRIER COMMAND	225F
COMBAT SCHOOL	185F
CRAZY CARS 2	249F
CRUCIAL TEST	220F
DAKAR 89	220F
DREAMZONE	249F
FINAL COMMAND	215F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	249F
INDY 500	149F
INTERNATION.KARATE +	245F
IRON LORD	215F
JET FIGHTER	445F
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LED STORM	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	245F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2,2	249F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	195F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
PHANTOM FIGHTER	249F
PURPLE SATURN DAY	249F
RACK THEM	235F
RAMBO 3	185F

PC COMPATIBLES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	99F

NOUVEAUTÉS (suite)

REALM OF THE TROLLS	199F
RED STORM RISING	235F
ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	199F
SERVE AND VOLLEY	235F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STARRAY	245F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TARGHAN	265F
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
T.K.O.	245F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEIRD DREAMS	249F
WEC LE MANS	199F
ZANY GOLF	235F
ZYNAPS	185F

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	195F
ACTION SERVICE	195F
BARBARIAN	185F
BAD CAT	235F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CIRCUS GAMES	235F
DOUBLE DRAGON	195F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERATION JUPIT.	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MEURTRES A VENISE	245F
OPERATION NEPTUNE	259F
POOL OF RADIENCE	225F
ROCKET RANGER	245F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STAR TREK	245F
STARWARS	195F
SUPERMAN	245F
TITAN	249F
WHERE TIME STOOD S.	195F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AMIGA

PRECIOUS METAL	**249F**
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+XENON+ARKANOID 2	
+CRAZY CARS	
PREMIER COLLECTION	**249F**
+NEBULUS+NETHERWORLD	
+EXOLON+ZYNAPS**AMIGA GOLD**	
HITS	**249F**
+BIONIC COMMANDO+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD	
FORCES MAGIQUES	**249F**
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN	
GAMES+CLEVER AND SMART	
+ VAMPIRE EMPIRE	
TRIAD	**295F**
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	**245F**
+WINTER OLYMPIAD 88+PLUTOS	
+SUICIDE MISSION+SECONDS OUT	
+FROST BYTE	

NOUVEAUTÉS
A NE PAS MANQUER

BATMAN	245F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	195F
DOUBLE DETENTE	249F
RUN THE GAUNTLET : LA COURSE INFERNALE	249F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES

1943	225F
AFTERBURNER	249F
ARCHIPELAGOS	**249F**
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
ASTAROTH	195F
BALLISTIX	195F
BUTCHER HILL	199F
CAPTAIN FIZZ	145F
CUSTODIAN	199F
CYBERNOID	225F
DRAGON NINJA	249F
DRAGONSCAPE	**195F**
DRAGONSLAYER	299F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE.	275F
FLYING SHARK	**199F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GUERRILLA WARS	225F
HUMAN KILLING MACH.	149F
I.O.U	195F
LAST DUEL	149F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2.2	**249F**
NECRON	249F
OUT RUN US EDIT.	199F
PAC LAND	185F
POPULOUS	**249F**
POWERDROME	245F
PROSPECTOR	249F
RAMBO 3	225F
REAL GHOSBUSTERS	**249F**
ROBOCOP	249F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
S.D.I.	249F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
STARBALL	249F
TARGHAN	**245F**
THE CHAMP	245F
THE DARK SIDE	249F
THE GAMES WINTER	195F
THE GAMES SUMMER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	249F
TIME SCANNER	**249F**
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F

NOUVEAUTÉS (suite)

VERMINATOR	225F
VINDICATORS	**199F**
VOYAGER	**249F**
WANDERER	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

944 TURBO CUP	195F
BAAL	185F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ELITE	245F
EMMANUELLE	220F
FALCON	295F
GAUNTLET 2	245F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
HYBRIS	249F
INCREDIBLE SHRINK.SP.	249F
INT.KARATE PLUS	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LED STORM	199F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MEURTRES A VENISE	285F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
REALM OF THE TROLLS	245F
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
UMS	245F
ZAC MAC CRACKEN	249F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**345F**
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	**259F**
ALIEN SYNDROME	295F
AZTEC ADVENTURE	**259F**
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	**295F**
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE / MAZE	259F
GOLDEVIUS	**295F**
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	**299F**
MAZE HUNTER 3D	**299F**
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	**295F**
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHINOBI	295F
SHOOTING GAME	**255F**
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
WORLD SOCCER	255F
Y'S	**295F**
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON

FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART
+VAMPIRE'S EMPIRE

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER
+BARBARIAN+CRAZY CARS
+WIZZBALL+RAMPAGE

ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+GAUNTLET+METROCROSS

ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BATTLEHAWKS 1942	249F
BUTCHER HILL	199F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
RUN THE GAUNTLET: LA COURSE INFERNALE	199F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

A 320	**195F**
AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD G.	175F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BAT	249F
BLASTEROIDS	**199F**
BLAZZING BARRELS	195F
BUMPY	**195F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	185F
CYBERNOID 2	249F
DAME GRAND MAITRE	499F
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	199F
DRAGONSCAPE	**195F**
DREAMLAND	249F
DREAMZONE	249F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
FERRARI FORMULA ONE	**245F**
F 16 COMBAT PILOT	235F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F

HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

NOUVEAUTÉS (suite)

FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GALDREGON'S DOMAIN	**195F**
GARY LINEK. HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	185F
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HYBRIS	**245F**
I.O.U.	245F
INSIDE OUTING	199F
IRON LORD	215F
JUG	199F
KARATEKA	**195F**
KING OF CHICAGO	249F
LAST DUEL	149F
LA LEGEND DE DJEL	**220F**
LEISURE SUITE LARRY 2	299F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	249F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2.2	**199F**
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PIRATES	**225F**
POOL OF RADIANCE	249F
POPULOUS	**249F**
PRISON	195F
REAL GHOSTBUSTERS	**199F**
RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	185F
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	275F
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	**199F**
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	**245F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWEECK	195F
STARBALL	195F
STORMTROOPER	199F
TARGHAN	**245F**
TERRIFIC LAND	195F
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	199F
THE KRISTAL	285F

NOUVEAUTÉS (suite)

THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE TEMPLE OF THE FLY..	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	**195F**
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
TYPHOON	**195F**
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	**199F**
VROOM	**199F**
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**199F**
WEIRD DREAMS	235F
ZOOM	195F

HIT PARADE

BAAL	195F
BARBARIAN 2	185F
BIOCHALLENGE	195F
BATMAN	195F
CRAZY CARS 2	249F
CUSTODIAN	199F
DOUBLE DRAGON	195F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
HUMAN KILLING MACH.	149F
LED STORM	199F
OPERATION WOLF	195F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	199F

AFTER BURNER	249F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
COBRA 2	195F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL.	185F
DUGGER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
G.I.G.N OPER.JUPITER	245F
I LUDICRUS	195F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	249F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MANOIR DE MORTEVIL.	175F
MEURTRES A VENISE	245F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	195F
R TYPE	235F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STARGLIDER 2	225F
TECHNOCOP	199F
TEENAGE QUEEN	245F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
U.M.S.	225F
WAR GAME CONQUEST	245F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZERO GRAVITY	185F

MICROMANIA A PARIS

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.50.33

FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Fêtez avec MICROMANIA
l'ouverture de sa nouvelle boutique au Forum des Halles.
10 % de réduction
jusqu'au 30.04.89 sur un logiciel au choix, sur présentation du bon de commande rempli
(attention : offre valable pour un achat à la Boutique Forum des Halles uniquement).

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....
ADRESSE .....
.....
..... Tél .....

PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

*Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception en ajoutant **19 F** pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)*

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

ZAK MAC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

LUCASFILM GAMES env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Le premier jeu de chez Lucasfilm est enfin arrivé. Zak Mac Kracken est un jeu d'aventure animé, à la manière des jeux Sierra-On-Line, si ce n'est qu'ici il n'y a rien à taper au clavier. En effet, tous les verbes possibles sont affichés à l'écran et il suffit de cliquer sur ceux-ci puis sur l'écran pour effectuer une action! C'est particulièrement simple, et en plus c'est entièrement en français (Attention: vérifiez bien que sur la boîte il est indiqué En Français!). Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un journaliste qui écrit des articles dans un tabloï de toujours à la recherche de sensationel! Cette fois-ci, vous allez en trouver, et du vrai, car imaginez-vous que des extra-terrestres tentent de devenir les maîtres de notre planète en nous rendant débiles! Pour cela, ils utilisent le téléphone, et toute personne utilisant ce moyen de télécommunication se retrouve avec un QI très bas! Vous allez donc devoir contrer les plans de ces extra-terrestres au comportement loufoque, mais vous ne serez pas seul, car trois autres personnes ont découvert l'affaire et tenteront de vous aider. Après un certain temps, vous pourrez donc diriger quatre personnages,

Exceptionnel! Ce mois-ci, nous avons eu le droit à un nombre incroyable de très bons jeux d'aventure, mais il me semble que Zak Mac Kracken est le meilleur de tous! Des graphismes agréables et un maniement aisé supportent un scénario génial et délirant, qui vous fera voyager à travers le monde et l'espace pour anéantir une menace extra-terrestre. C'est complètement fou, à mourir de rire, et Lucasfilm a eu l'excellente idée de faire traduire le jeu. Résultat: la doc et le soft sont entièrement francisés, ce qui met le jeu à la portée de tous! LE jeu d'aventure de ce début d'année. A acheter absolument!

Habituellement je ne suis pas un fan de jeux d'aventure, mais là, il y a de quoi en perdre son latin tellement Zak Mc Kracken est génial! Le graphisme n'est pas fantastique mais l'animation des sprites est assez réussie, mais que cela ne vous dégoûte pas de Zak car l'humour, lui, est présent à chaque instant. Savez-vous que les aliens sont des fans des Marx Brothers, que les compagnies aériennes recrutent de véritables tyrans, etc...
L'écran est divisé en deux parties, la partie animation et la partie texte. Dans cette dernière, il n'est pas nécessaire de se creuser la tête pour chercher la bonne syntaxe car le programme n'accepte que les verbes utiles pour l'aventure, et qu'ils sont inscrits à l'écran (géant, non!). Pour les objets, il vous suffit de placer la souris dessus et de cliquer (encore plus géant). En un mot: J'adore.

Le nom à lui tout seul laissait présager un scénario assez fou, et croyez moi, je n'ai pas été déçu! Une autre surprise m'attendait, puisqu'il se joue entièrement à la souris, grâce à un système de jeu qui n'en reste pas moins assez puissant. De très nombreuses scènes sont animées, sans oublier le fait que les sprites sont plutôt grands, tant et si bien que, par moments, vous vous croirez devant votre téléviseur, à regarder un dessin animé complètement dingue. Dingue, ce soft l'est complètement et l'humour est ici un élément aussi important que les graphismes ou le scénario. Alors comme de nombreux héros auparavant, sauvez notre monde des crétins qui l'envahissent.

et vous devrez même leur faire effectuer des actions simultanément pour gagner! Entièrement graphique et animé, entièrement en français, le jeu vous emmènera des Etats-Unis à Mars en passant par divers pays où vous rencontrerez toujours des étranges personnages!

Attention, le jeu est disponible en anglais ou en français! Vérifiez bien que vous avez la version française!

ZAK MAC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

SCENARIO: 100%

GRAPHISME: 92%

COMMANDE: 99%

INTERET: 99%

DIFFICULTE:
-débutant: 50%
-confirmé: 40%
-expert: 20%

En **5**, je demande à avoir des astuces et des aides pour mes jeux d'action ou d'aventure.

En **4**, il me faut des concours où je peux gagner des softs.

Et puis il me faut des contacts avec qui échanger des idées et des astuces. Et ça, je le mets en **3**.

Mais avant tout, je dois pouvoir télécharger des softs (**2**) et tout savoir sur l'actualité des jeux (**1**).

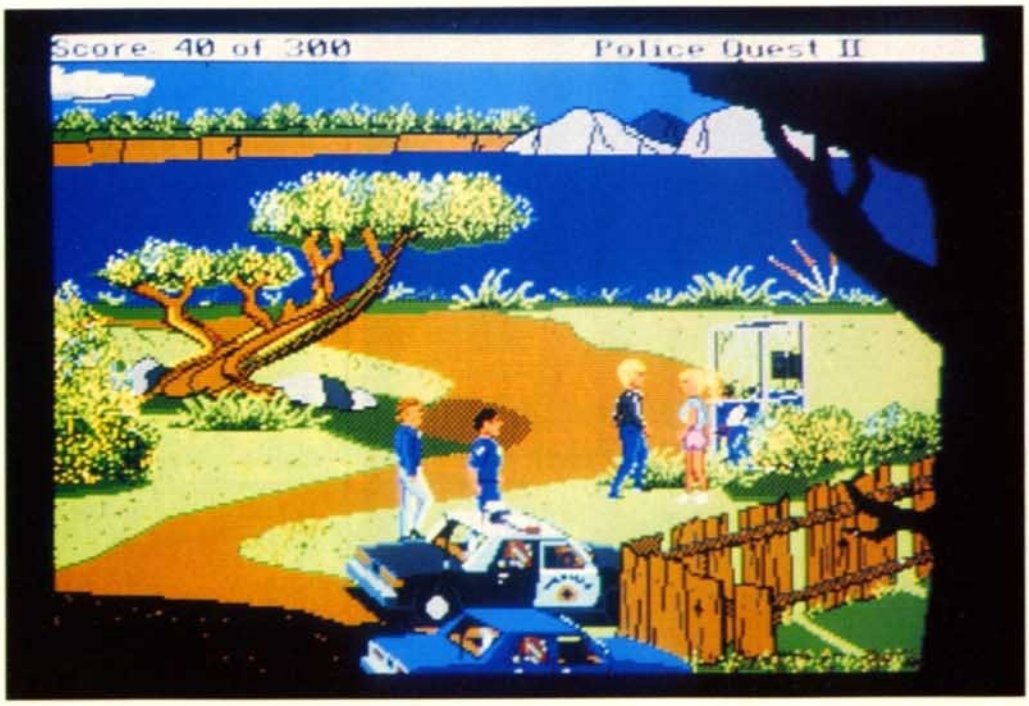
(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

POLICE QUEST 2

SIERRA-ON-LINE env.350F 1 joueur
Système: ST

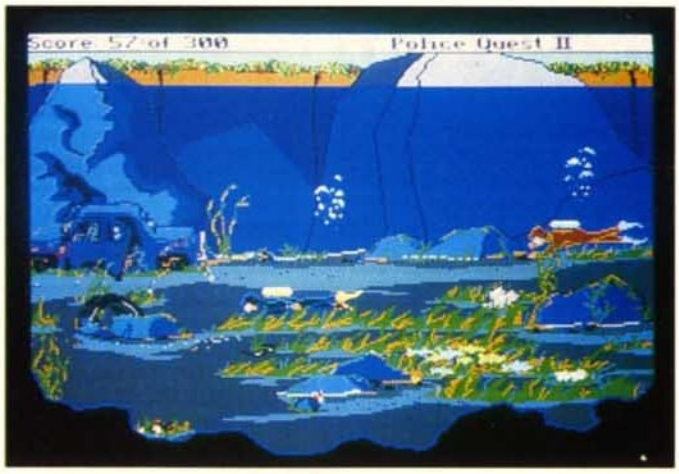
Si vous avez joué à Police Quest, vous vous souvenez assurément de la fin! Sonny Bonds, c'est-à-dire vous, avez fait arrêter le dangereux Bains! Police Quest 2 commence un an plus tard, alors que vous avez monté en grade et que vous êtes maintenant inspecteur aux affaires criminelles. Un matin, en arrivant au bureau, vous apprenez que Bains s'est échappé de prison. Vous partez donc à la prison où vous apprenez qu'il s'est enfui avec un gardien. Ayant la description de la voiture, vous repérez rapidement celle-ci sur un parking. Là, une femme vous explique que Bains l'a menacé et lui a volé sa voiture. En plus de ça, vous savez maintenant que Bains est armé! Un peu plus tard, vous recevez un appel comme quoi, près de la rivière, une jeune fille qui faisait son jogging a vu du sang sur un chemin. En arrivant, vous vous faites tirer dessus par Bains, vous répliquez, mais il est trop tard. Bains s'échappe en voiture après avoir tenté de vous écraser. Vous décidez d'examiner les traces de sang et de plonger dans le lac. Là, avec un coéquipier, vous découvrirez le cadavre du gardien! Ce ne sera que la première victime de Bains. Toute trace du tuer disparaissent à l'aéroport. En rentrant au poste, vous téléphonez à votre fiancée et passez la soirée avec elle.

Je n'avais pas aimé Police Quest car le graphisme ne m'emballait pas et que j'avais des problèmes de syntaxe (encore elle !). En revanche, Police Quest II a réussi à faire sauter mes préjugés sur les softs de Sierra-On-Line. En effet le graphisme est plus soigné que d'habitude (donc plus attirant), l'action déborde à chaque tableau (il y en a vraiment beaucoup), et ce qui m'a VRAIMENT fait craquer: une musique MIDI d'une qualité exceptionnelle, que dis-je une, plusieurs musiques. Police Quest II me fait beaucoup penser à Miami Vice du fait qu'on vous colle un coéquipier qui n'est pas vraiment actif mais c'est mieux que rien (quoique...) et la musique funk, rock, exotique... Au niveau de la syntaxe, c'est la même que dans le premier mais l'environnement est tel que les difficultés passent comme une lettre à la poste (sauf un jour de grève). Quant au scénario, j'ai pu en apprécier le quart (bientôt la moitié j'espère). Je ne peux vous en dire qu'un mot: il est fantastique. Le reste c'est à vous de le découvrir...



Le deuxième volet de la saga Police Quest 2 s'annonce d'ores et déjà comme un des 'hits' des jeux d'aventures de cette nouvelle année. Avec un système de jeu classique pour un Sierra-On-Line (cf King Quest, Space Quest, etc...), des graphismes nettement meilleurs que ceux de ses prédécesseurs, et de nombreuses scènes animées ou d'arcades, ce logiciel est vraiment une superbe réalisation. En outre les heureux possesseurs de synthétiseurs pourront apprécier la musique MIDI qui est d'une qualité excellente. L'enquête que vous devrez mener sera, elle, assez difficile et très dangereuse, de nombreuses scènes demandant de votre part rapidité et précision. La vie d'un cop n'est décidément pas de tout repos, la vôtre sera sûrement très courte, à moins que vous n'ayez ça dans le sang. Un scénario digne des plus grands polars.

Yaoooooooo-uuuuuuuuuu! Police Quest 2 est le meilleur jeu sorti de chez Sierra-On-Line (en attendant Space Quest 3!). Rien que le scénario mérite le détour, et serait presque digne d'être adapté en film. On est rapidement pris dans l'action du jeu, et on a ensuite un mal fou à arrêter de jouer! Ensuite, la réalisation est exceptionnelle. Le graphisme est de qualité, l'animation aussi, l'interpréteur est assez puissant, et enfin, la musique est géniale. Elle est d'autant plus géniale que si vous avez un MT-32 ou un CZ-101, vous pourrez écouter les musiques Midi et que vous sentirez la différence. Impossible de résister à la musique aquatique lorsque vous êtes en mission sous l'eau, ou encore aux coups de symbale lorsque vous découvrez un cadavre! J'en connais même qui vont s'acheter un MT-32 à cause du jeu (n'est-ce-pas Frank?), et c'est peu dire!



Le lendemain, vous découvrirez un cadavre dans le coffre d'une voiture... Il s'agit d'un des trois témoins qui ont témoigné lors du jugement de Bains. Votre fiancée ayant elle aussi témoignée contre lui, vous foncez chez elle, mais il est trop tard... Elle été enlevé! Vous découvrirez enfin que Bains à pris l'avion avec elle et est parti là où se trouve le troisième témoin, dans une autre ville; vous partez donc pour la même direction, mais il y a une prise d'otages durant le vol! Voici les deux/tiers du scénario de Police Quest 2. Disons simplement qu'il s'agit d'un jeu d'aventure animé à la manière des King's Quest, en anglais, mais qu'il fait parti de la nouvelle vague de chez Sierra, comme Leisure Suit Larry 2 et King Quest IV. L'amélioration se situe au niveau des graphismes, de l'interpréteur, et de la musique qui est Midi!

POLICE QUEST 2

SCENARIO: 98%

GRAPHISME: 89%

COMMANDE: 92%

INTERET: 97

DIFFICULTE:
-débutant: 85%
-confirmé: 80%
-expert: 75%

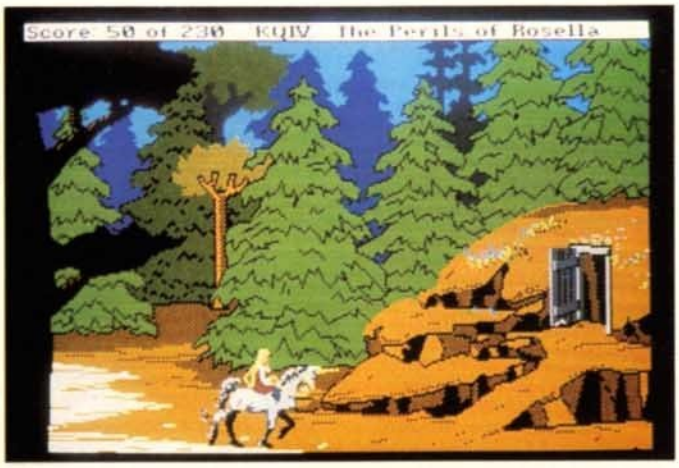
Une version Amiga est prévue.

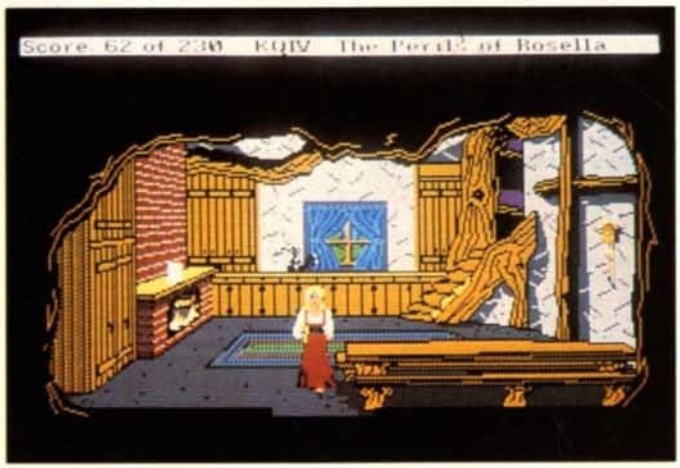
KING QUEST IV

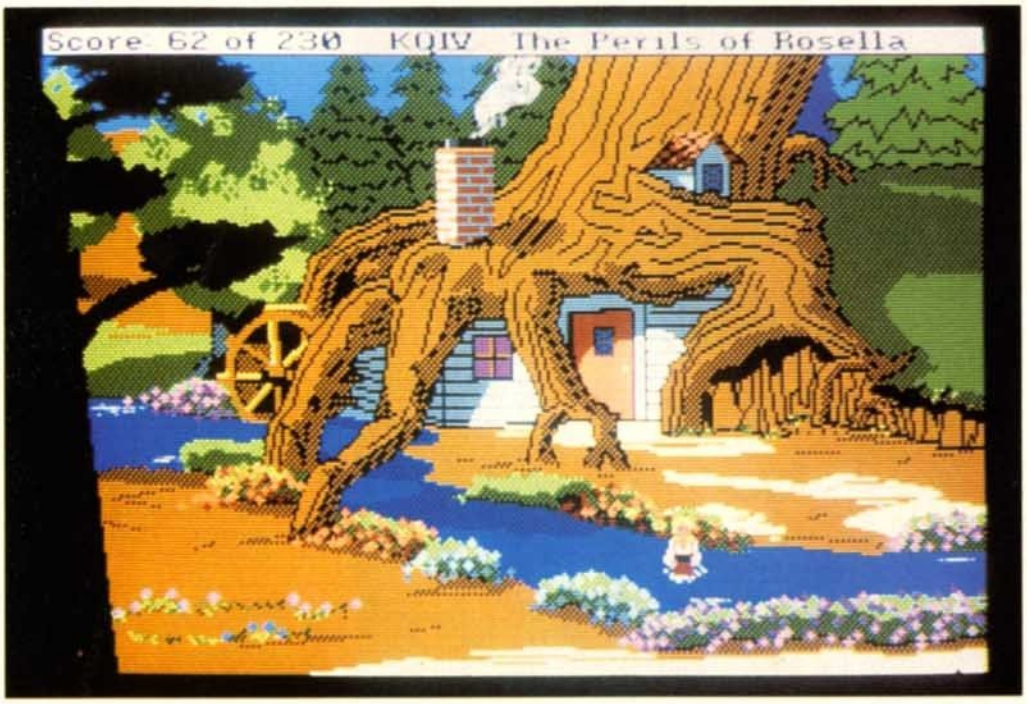
SIERRA-ON-LINE env.350F 1 joueur
Système: ST

Il est bien connu qu'un mythe est éternnel et il semble qu'il en soit de même de la saga King Quest, avec ce quatrième volet intitulé: The Perils Of Rosella. Dans ce jeu d'aventure en anglais, l'histoire commence juste après la fin de King Quest 3, alors que le roi Graham lance son chapeau d'aventurier vers ses enfants. Soudain, il s'écroule, terrassé par un mal mystérieux. Sa fille, la princesse Rosella, part alors dans un monde étrange et dangereux à la recherche d'un remède, un fruit magique.
Je ne présenterai pas le système de jeu, puisqu'il est fidèle à la tradition des jeux d'aventure de Sierra-On-Line. Tenant sur quatre disquettes, le jeu est assez long, encore que certaines améliorations puissent expliquer cette taille. Tout d'abord de nombreuses scènes animées font que par moment, le jeu ressemble plus à un dessin animé qu'à un jeu d'aventure. Mais il faut surtout remarquer que, comme pour Police Quest II, une musique Midi a été prévue pour les veinards qui possèdent un synthétiseur. Et pour bien faire les choses, la durée totale des différents morceaux est de 40 minutes! Non,non, il ne s'agit pas d'une erreur de frappe, je dis bien 40! Je rassure les "malchanceux" qui (comme moi) n'ont pas de synthé, la

Et ça continue, encore et encore. Ce n'est que le début, d'accord, d'accord... Dépassée la saga des Aventuriers, égalée celle des Rocky, et ce n'est pas fini d'après les dernières rumeurs, Sierra-On-Line veut battre le record des Vendredi 13. Toutefois une énorme différence se fait sentir: la déception éprouvée à la vision des suites de films n'a d'égale l'émerveillement et la joie de jouer aux nouveaux Sierra. Ils font de plus en plus fort: graphismes en hausse, sons exceptionnels pour les heureux possesseurs d'un synthé, intérêt grandissant et des 'plus' qui facilitent le jeu. Par exemple, le programme garde en mémoire un nombre de tableaux incroyable évitant ainsi des accès disques et minimisant le temps perdu. Vivement le cinquième épisode.







Encore un jeu d'aventure de Sierra-On-Line, avec une fois de plus de nombreux atouts pour le mettre en valeur. Tout d'abord et surtout, 40 minutes de musique MIDI qui raviront les "malheureux" propriétaires de synthétiseurs qui jusque-là étaient trop souvent oubliés par les sociétés. Pour les autres, la performance sur ST n'en reste pas moins agréable. Sinon, rien de nouveau en ce qui concerne le scénario qui serait même plutôt décevant comparé au reste (eh oui, pour une fois ce sont les graphismes, le son et le système de jeu qui rattrapent un scénario trop banal). Là encore de petites scènes animées viennent égayer votre quête, et certains écrans demandent une dextérité qui, jusqu'ici, était absente dans les jeux d'aventures.

Et encore un Sierra-On-Line! Caractéristique principale de tous les King Quest, le scénario de ce nouveau volet est aussi bête que les autres. Quand on pense à ceux des Space Quest ou des Police Quest, on se dit qu'il font très fort dans la niaiserie pour les King's Quest. Par contre, c'est la réalisation qui est géniale, avec de bons graphismes, des gros plans dans certaines salles, et surtout, lorsque l'on possède un synthétiseur, une musique Midi de toute beauté, totalement dans le style du jeu! Contrairement à d'habitude, c'est la réalisation qui sauve le scénario... Bref, j'aime beaucoup, mais moins quand même que Police Quest 2!

musique sur ST est tout de même très agréable à écouter. Il faut espérer que cette idée sera reprise par d'autres sociétés.

KING QUEST IV

SCENARIO: 56%

GRAPHISME: 86%

COMMANDE: 92%

INTERET: 93%

DIFFICULTE:
-débutant: 65%
-confirmé: 45%
-expert: 20%

Une version Amiga est prévue.

GOLD RUSH

SIERRA-ON-LINE env.350F 1 joueur
Système: ST

Et encore un Sierra-On-Line, mais cette fois-ci, il s'agit d'un jeu fait à partir de l'ancien système, celui qui était à la base des King Quest (jusqu'au 3!). En effet, l'interpréteur n'est pas aussi bon que les nouveaux, le graphisme est celui d'un Apple 2, avec tout plein de couleurs quand même et le programme recharge les lieux à chaque fois que l'on en change d'écran.

Côté scénario, il s'agit d'un scénario basé sur la ruée vers l'or, et donc à vocation historique. Vous avez le choix entre trois expéditions. L'une vous permet d'aller vers l'ouest en bâteau, une autre en passant par Panama et en traversant la jungle, et la troisième en traversant les Etats-Unis. Evidement, indiens, indigènes et d'autres nombreux dangers vous guettent, et ce ne sera pas vraiment facile.

Excusez-moi si je suis encore heureux avec ce jeu, mais je ne peux vraiment pas résister à un Sierra-On-Line. Ici, on est en présence d'un programme de l'ancienne génération de Sierra, un jeu dans la lignée de King's Quest 3 pour ce qui est de la réalisation. Les graphismes ne sont pas très beaux mais sont assez colorés, et le scénario est particulièrement intéressant. Ajoutez à cela un aspect éducatif et enfin une présentation particulièrement soignée, et vous comprenez que Gold Rush à de quoi se défendre. Enfin, je vous conseille tout de même d'acheter Police Quest 2 en premier, il est beaucoup mieux!

Ce logiciel fait partie des anciens Sierra-On-Line. Après avoir goûté à la nouvelle série, il est bien difficile de mettre la note maximale à celui-ci. De plus, cette fois-ci, le scénario bien fait ne m'accroche pas autant. Cela devait bien arriver un jour! Néanmoins c'est un logiciel plaisant et dans l'esprit Sierra. Un effort particulier a été porté sur la documentation: très fournie et d'excellente qualité. Si j'ai un conseil à vous donner, attaquez-vous d'abord aux autres Sierra (KQ 4, Police Quest 2) et s'il vous reste un peu de temps, jettez-y un oeil.

Voici un thème qui n'avait jusque-là pas vraiment inspiré les programmeurs de jeux d'aventure et pourtant, quelle époque! J'avoue que jouer le rôle d'un chercheur d'or au XIXième siècle n'a rien d'une partie de plaisir et comme vous aurez le choix entre trois scenarii, vous pourrez vous en rendre compte. Les graphismes sont moyens, mais fort colorés et pleins de détails. Le système de jeu classique ainsi que l'analyseur de syntaxe ne surprendront pas les habitués des jeux tels que King Quest 1, 2 et 3 ou Space Quest. Il est très agréable de se retrouver dans l'atmosphère de la ruée vers l'or, impression renforcée par une superbe documentation. Cela change un peu de la science fiction et de l'heroïc-fantasy.

GOLD RUSH

SCENARIO: 89%

GRAPHISME: 70%

COMMANDE: 76%

INTERET: 88%

DIFFICULTE:
-débutant: 75%
-confirmé: 65%
-expert: 55%

Une version Amiga est prévue.

ROY OF THE ROVERS

GREMLIN env.150F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Il serait bien difficile de classer de jeu, puiqu'il est constitué de deux parties que vous pouvez jouer séparément ou successivement. Dans la première partie, vous dirigez Roy Race, joueur et entraineur dans l'équipe de football de Melchester Rovers. Alors que vous prépariez un match décisif pour l'avenir de votre club, quatre de vos joueurs ont été kidnappés. Vous avez quelques heures pour les retrouver. Il vous faut mener vos recherches dans la ville, en déplaçant votre personnage grâce au joystick, et par un système de menu très simple, vous pourrez: marcher, courir, sourire, vous battre, ramasser, déposer ou utiliser un objet. Dans la deuxième partie, vous menez votre équipe dans un match de football assez particulier, puisque vous disposez seulement de 5 joueurs (votre adversaire aussi, rassurez-vous).

Avec une idée originale, Gremlin propose un petit jeu, pas cher et qui est malgré tout pas trop mal. Les graphismes et les sons ne sont pas terribles. Le match de foot, malgré ces handicaps, est assez sympa, bien que très difficile. L'enquête dans la ville est vraiment simple, et seuls les débutants ou les jeunes joueurs pourront la trouver compliquée. Une meilleure réalisation aurait été souhaitable, mais enfin pour l'idée, et surtout pour le prix, soyons sympas.

Mais!... Mais, on dirait du 8 bits, mais ça sent le 8 bits et en plus ça a le goût du 8 bits... mais C'EST du huiiiit biiiits! Je me demande comment des sociétés osent encore proposer des softs pareils sur le marché, face à des hits du style de Zak Mc Kraken, Police Quest II ou Dungeon Master. Il faut vous mettre dans la tête que les ordinateurs ont évolué, que le goût du public a changé et qu'il serait temps de vous mettre au travail. Hé! c'est à vous les programmeurs de Roy que je parle! Ils ne se sont pas arrêtés là car Roy of the Rovers ne contient pas un jeu mais deux... Vous voyez ce que je veux dire... Un pour le huit bits, donc deux pour le seize bits, logique non? (NDLR: pour de plus amples explications, adressez vos réclamations à Jean, à la Rédaction).
Je vais quand même essayer d'en dire du bien (ça va être dur). Roy of the Rovers a tout de même une qualité: il allie le jeu d'aventure (simpliste) et le jeu d'arcade. Sa deuxième et dernière excuse est qu'il n'est pas cher du tout, ce qui explique un peu sa médiocrité.

ROY OF THE ROVERS

SCENARIO: 24%
GRAPHISME: 30%
COMMANDE: 75%
INTERET: 55%
DIFFICULTE:
-débutant: 20%
-confirmé: 5%
-expert: 0%

Pas de version Amiga prévue.

ENTREZ DANS LE MONDE DINGUE DE....!

LUCASFILM PRESENTS

ZAK McKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS™

CAN ONE HACK WRITER, TWO ... AND A STALE LOAF OF FRENCH BREAD SAVE THE WORLD FROM ... TIC CONSPIRACY? NOT WITHOUT YOUR HELP!

LUCASFILM GAMES

Une aventure complètement dingue et farfelue vous attend dans le monde fou de Zak McKraken – un monde plein de tours et de suprises avec un mystère riche et à niveaux multiples à résoudre. Une copie à plein format du "National Inquisitor" remplie de conseils, tuyaux et de rire accompagne gratuitement ce jeu pour vous aider.

IBM PC et COMPATIBLES
ATARI ST
AMIGA
CBM 64/128 DISK

Un écrivain de pacotille et une baguette de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique?...

..Pas sans votre aide!

TEXTE A L'ECRAN ET INSTRUCTIONS INTEGRALEMENT EN FRANÇAIS

U.S. GOLD

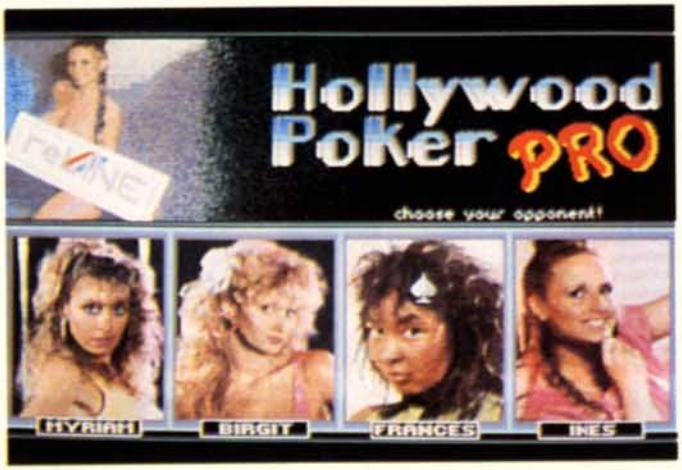
LUCASFILM GAMES

™ (la marque déposée) et © (le droit d'auteur) 1988 de Lucasfilm Ltd. "Zak McKraken and the Alien Mindbenders", Lucasfilm Games, et toutes les parties du jeu "Zak McKraken and the Alien Mindbenders" sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. (LFL). U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

HOLLYWOOD POKER PRO

ANCO env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Décidément, 1989 sera peut-être bien l'année des Strip Pokers. Il me semble bien que c'est le quatrième que nous testons en deux mois. Mais celui-ci n'est pas tout à fait comme les autres. En effet, non seulement vous avez cinq jeunes filles très, très, très charmantes, mais en plus elles savent assez bien jouer et font quelquefois de bons coups de bluff. Une autre innovation dans ce jeu: une loupe. Oui, j'ai bien dit une loupe pour grossir les détails. Je vous laisse libres d'interpréter le mot détail comme vous l'entendez. Le principe du jeu reste le même que dans les autres jeux de ce genre, quand vous gagnez, elle perd, et quand elle perd, elle enlève un vêtement, et quand elle n'a plus de vêtement, vous avez gagné.



Oserai-je dire que ça commence à bien faire? C'est le quatre-vingt-quatorzième strip poker (sauf erreur de ma part) sur ordinateur qui fonctionne selon le même principe! L'idée est éculée. De plus, les meufs digitalisées ne sont pas jobardes, et donc la loupe n'apporte rien. Je n'ai rien contre les strip pokers -loin de là- mais j'espère que le prochain qu'on me donnera à tester sera plus original!

Je sais: quand on en a vu un, on les a tous vus. Mais, quand même, j'ai un faible pour ce strip Poker. Déjà l'idée d'incorporer une loupe au jeu est amusante, sans vouloir jouer les voyeurs. Quel dommage toutefois que la loupe agisse comme celle des programmes de dessin et grossisse aussi les points dont l'image est formée. Mais le jeu est intéressant (pour un strip Poker) et les jeunes filles sont vraiment toutes superbes.

PRO POKER

GRAPHISME:70%

SON:80%

INTERET:60%

NIVEAU: moyen.

Une version ST devrait sortir prochainement.

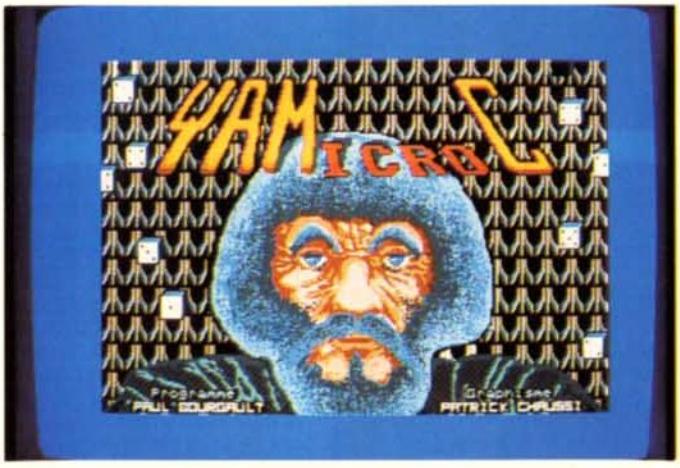
YAM'C

MICRO C env.200F 1 à 5 jou
Système: ST

Le Yam est un jeu de dés, où il faut, pour gagner, remplir le mieux possible les cases d'un tableau, en faisant des combinaisons à l'aide de 5 dés: points, carrés, suites, fulls, brelans, et yams (5 dés identiques).
Chaque joueur, à tour de rôle, lance les dés. Il a droit à trois essais, et il peut garder les dés qui l'intéressent après chaque jet. Mais il doit, au bout des trois lancers, compléter obligatoirement une des cases de sa colonne. Si rien ne lui convient, il peut sacrifier une rubrique. Quand toutes les cases sont occupées, l'ordinateur inscrit le nom du gagnant. Les joueurs (5 au maximum) peuvent être des humains, ou des personnages fictifs gérés par le programme. Un ou une animatrice, placé à droite de l'écran, fait des commentaires sur les coups et les réussites de chacun.

C'est la version la plus simple du Yam (ou Yatzee), car chaque joueur complète les cases de sa colonne dans n'importe quel ordre. Dans le jeu sur table, il existe des variantes plus poussées avec plusieurs colonnes par joueur: une où les cases sont à remplir en un seul coup de dés, et d'autres à remplir selon un ordre donné.
L'animatrice se déshabille (plus ou moins) quand un bon coup est réalisé. Là où je n'ai pas compris, c'est quand elle s'est mise à poil avec un grand "ouah!", alors que je venais de sacrifier ma "suite", c'était peut-être pour me consoler?...

urs



Un nouveau Yam's pour votre ST chéri. Entièrement en français, et avec de nombreuses options. Le jeu est assez bien réalisé, mais un petit défaut vient entacher ce programme, c'est qu'on n'a pas le droit à l'erreur. En effet, si vous avez le malheur de cliquer sur un dé pour vous en débarrasser, il n'est plus possible par la suite de le rappeler. Ce qui est bien dommage. Il y a un personnage bien sympathique sur la droite de l'écran qui varie à chaque fois que vous recommencez une partie.

YAM'C

GRAPHISME: 53%

SON: 35%

INTERET: 55%

NIVEAU: très moyen: on bat très facilement l'ordinateur.

ROCK CHALLENGE

READY SOFT env.200F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga

Si vous pensez être incollable sur tout ce qui touche le Rock des années 50 à 80, vous allez pouvoir tester vos connaissances et vous mesurer à d'autres fans de musique.
Chaque joueur, à tour de rôle, doit répondre à une question dans la série de son choix: connaissances générales, albums, interprètes, chansons, dates; et sélectionner un niveau de difficulté en fonction des points qu'il espère gagner. Si la réponse est fausse, la question peut être prise une seconde fois, mais elle ne marquera que la moitié des points. Quand les 3/4 des questions ont été éliminées, un nouveau challenge commence, avec une autre série. Après 4 rounds, le temps de réponse est limité à 15 secondes, mais les points gagnants sont doublés. Le jeu se termine quand un des joueurs a répondu juste à 3 questions dans chaque épreuve.

A l'allure de la boîte (juke box, disques et instruments de musique aux couleurs fluo), je m'attendais à un jeu musical, du style "on vous fait entendre un air de rock, et il faut retrouver le titre ou l'interprète de la chanson". Ca aurait pu être sympa, vu les possibilités sonores de l'Amiga. Mais au lieu de cela, j'ai eu droit à un banal jeu de questions-réponses dans le genre: "En quelle année a eu lieu le festival de Woodstock?" "1515? 1789? 1968? 1969?". C'est un peu décevant, cela permet juste de rouler sa caisse auprès des non-initiés...

ROCK CHALLENGE

GRAPHISME: 48%

SON: 37%

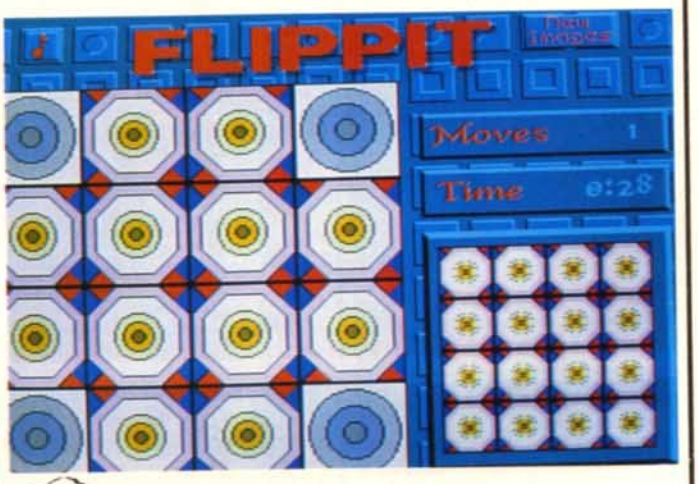
INTERET: 52%

NIVEAU: difficile! Ne s'adresse qu'aux incollables du rock.

FLIP-IT

SPLASH 1 joueur
Système: Amiga

Voici un nouveau venu dans la série des jeux de réflexion: Flippit. Vous avez devant vous une grille de seize cases, et à droite sur votre écran, une deuxième grille du même nombre de cases, mais représentant des dessins différents. Le but du jeu: reproduire la petite grille en changeant les dessins qui sont dans chaque case. La chose serait simple, si chaque case sur laquelle vous cliquez ne changeait pas plusieurs autres cases. Votre score se chiffre en nombre de coups et en temps passé à reproduire chaque grille. De nombreuses options sont disponibles, qui vont du choix du niveau au choix des décors dessinés dans chaque case de cette grille.



La crise de nerfs me guette. Après avoir réussi à terminer un bon nombre de grilles, et l'une d'elles en deux secondes, cela fait bien vingt minutes et douze secondes que je suis sur celle-ci, et j'ai déjà fait plus de 95 "moves" et je suis toujours au même point qu'au début... J'abandonne. Une musique qui incite à la réflexion accompagne ce jeu, mais si vous n'appréciez pas, on peut la couper. C'est un solitaire, alors un conseil: jouez-y seul ou seule, car, sans quoi, il y aura toujours un petit malin qui sera derrière votre dos à vous dire quoi bouger.

Un bon petit jeu de stratégie, quoiqu'un peu monotone. Il ne faut pas se laisser piéger par le chronomètre. Au contraire, il est préférable de prendre son temps et de bien étudier les conséquences de chaque retournement de pion. L'intérêt est rehaussé par la sauvegarde des meilleurs résultats, ce qui crée l'émulation. Avec 105 tableaux, il y a de quoi passer de longs moments à se creuser la cervelle... surtout si vous êtes à plusieurs sur l'ordinateur et qu'on vient en votre absence vous remplacer dans le palmarès des records.

FLIPPIT

GRAPHISME:50%

SON:45%

INTERET:60%

NIVEAU: pour tous car bien progressif.

Pas de version ST prévue.

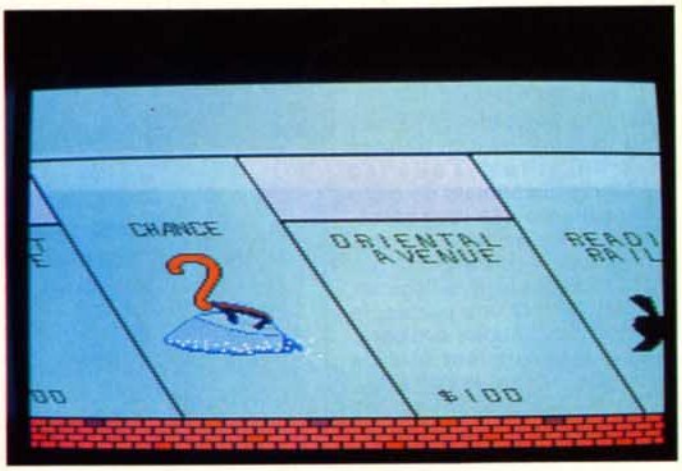
MONOPO

SEGA env.300F 1 à 10 joueu
Système: Sega

Le plus populaire des jeux de société est aujourd'hui transposé sur Sega, avec toutes les options traditionnelles, plus la possibilité de sauvegarder une partie en cours, et d'être opposé (pourquoi pas!) à 9 adversaires, plus ou moins forts (débutants, moyens, experts), gérés par la console. Pendant la partie, les concurrents peuvent être remplacés: humains par ordinateur, et vice versa; c'est intéressant, car si un joueur vous "lâche", tout n'est pas interrompu pour autant. A n'importe quel moment, vous pouvez également sélectionner une durée limite, si le jeu traîne un peu trop en longueur.

Ce Monopoly de Sega, bien que parfaitement réalisé, n'a tout de même pas autant d'attrait que le jeu sur table. Mais je crois que l'ambiance d'une partie de Monopoly ne pourra jamais être exprimée sur micro. Il y a tout de même l'intérêt des enchères, et la comptabilisation de l'argent qui est automatique: contrairement au jeu sur table, vous savez le montant de votre fortune sans avoir à recompter sans cesse vos billets (n'est-ce pas ce qui fait le charme du jeu de carton?). Le nom des terrains n'apparaît pas quand le parcours du jeu est vu en entier, mais le tableau d'options permet à tout moment de tout savoir sur une propriété. En fait, ce Monopoly est très bien pour les entichés de ce jeu, qui ne trouvent pas toujours des partenaires disponibles.

LY



C'est incontestablement le plus beau et le mieux réalisé des Monopoly existant sur micro! La première fois que j'y ai joué, c'était sur une télé grand écran. Les cases du jeu d'un mètre de haut scrollaient, avec des pions gros comme la tête. C'était super-impressionnant! Quant au jeu, il bénéficie d'options bien étudiées: 10 joueurs avec des forces variables, sauvegarde du jeu en cours (pas bête, quand on sait le temps que dure une partie). Seul défaut: Monopoly est en anglais, mais le mode d'emploi étant en français, et très complet (comme toujours chez Sega), on retrouve facilement les termes employés dans le jeu.

MONOPOLY

GRAPHISME: 79%

SON: 45%

INTERET: 67%

NIVEAU: pour tous, grâce à plusieurs niveaux de difficulté.

INTERVIEW D'ANITA SINCLAIR (MAGNETIC SCROLLS)

Lors d'un récent voyage en Angleterre, nous avons réussi à rencontrer Anita Sinclair, la fondatrice du groupe Magnetic Scrolls, les auteurs des célèbres The Pawn, Guild Of Thieves, Jinxter, Corruption et Fish! Les locaux où se cachent le groupe sont à l'image des jeux qu'ils font. Pour y parvenir, il faut prendre une impasse bien sombre, gravir des escaliers branlants, et enfin, trouver la bonne porte... Bref, un véritable jeu d'aventure grandeur nature. Enfin, lorsque la porte s'ouvre, on se retrouve dans une pièce gigantesque où de nombreux bureaux sont agrémentés d'ordinateurs de marques diverses. Là, des chiens courent de tous les côtés, alors que les programmeurs discutent tranquillement entre eux... Enfin, Anita Sinclair arrive et m'accueille dans son bureau.

GEN4: Anita, comment s'est créer le groupe Magnetic Scrolls?
A.S.: Au tout début nous n'étions que trois. C'était alors en 1985 et nous avons décidé de créer le meilleur système de jeu d'aventure. Nous avons alors travaillé près de deux ans sur The Pawn, qui est sorti en 1986. Deux autres personnes nous ont alors rejoints.
GEN4: C'était tout de même étrange, car en 1986, The Pawn fut l'un des premiers jeux pour ST, alors qu'à l'époque, l'Angleterre n'était pas très ouvertes aux 16 bits.
A.S.: C'est vrai, mais nous avons toujours cru à ces machines. La première version de The Pawn était pour QL, mais ensuite, je me suis occupé de la version ST.
GEN4: C'est toi qui programme les jeux?
A.S.: Sur ST et Amiga, oui!
GEN4: Mais que faisais-tu auparavant?
A.S.: Je programmais déjà, mais en Freelance. Au tout début, j'étais dans le professionnel, mais on s'en lasse vite!
GEN4: Et d'où vient cette passion pour le jeu d'aventure?
A.S.: Je jouais déjà beaucoup à l'époque et j'étais une fan des jeux Infocom. Le meilleur, à mon avis, reste Spellbreaker qui était vraiment génial. J'adore les jeux Infocom, bien qu'aucun d'eux cette année n'aient été vraiment bons.
GEN4: Ce qu'il y a de fantastique chez Magnetic Scrolls, c'est la qualité des scénarios (NDC: scénarii pour les puristes). Comment faites-vous?
A.S.: Je pense que chacun à ses spécialités. De ce fait, pour ce qui est des scénarios (NDC: cf ci-dessus), nous utilisons des écrivains professionnels, jusqu'à trois. Un seul travaille ici à temps complet, les autres sont ailleurs. Nous avons commencé à faire ceci pour Jinxter, et c'était tellement mieux que nous avons décidé de continuer ainsi.
GEN4: Et au niveau du graphisme, qui est une des choses importantes chez vous, ça se passe comment?
A.S.: Nous avons un graphiste qui travaille très bien, c'est celui qui a fait les dessins pour The Pawn, Guild Of Thieves, Jinxter et Fish! Nous avons fait appel à un autre pour Corruption. Bien que de nombreuses personnes préfèrent les graphismes de The Pawn, je trouve que ceux de Corruption sont plus artistiques.
GEN4: Ok. Parlons un peu de l'humour qui règne dans tous vos jeux! C'est un choix de ne faire que des jeux humoristiques?
A.S.: L'humour est essentiel dans les jeux, le problème étant de bien le doser. Nos écrivains sont excellents pour ce qui est du sens de l'humour, mais il faut parfois les limiter. Dans Jinxter, nous les avons laissés faire, et ce n'était plus naturel, l'humour était trop pressant dans le jeu! Dans Corruption, il y avait quelques blagues, mais elles étaient là pour détendre l'atmosphère. Ce n'est vraiment pas facile à utiliser, mais c'est vraiment nécessaire pour faire un grand jeu.
GEN4: Et au niveau vos jeux, lequel est votre préféré?
A.S.: C'est Fish! que je préfère, parce que c'est le mieux construit.
GEN4: A propos de Fish!, pouvez-vous m'expliquer pourquoi le mot poisson est chez vous, en Angleterre, synonyme de rire et de blagues?
A.S.: Je pense que c'est devenu une tradition, car nous avons beaucoup de blagues qui tournent autour des poissons. Et puis, vous savez, dans le Monthy Python's Flying Circus, il y avait toujours des histoires de poissons (NDLR: cette emission était un show télévisé réalisé par les Monthy Python, et très regardé en Angleterre évidemment). A ce propos, je pense que nous avons beaucoup de chance, parce qu'au moment où nous avons sorti Fish en Angleterre, le film qui marche le mieux au cinéma est "A Fish Called Wanda", de John Cleese. On avait déjà bénéficié de la réussite de Wall Street lors de la sortie de Corruption! Pour ce qui du jeu Fish!, c'est aussi parce que j'aime les poissons rouges que le jeu porte ce nom. (NDLR: il y a d'ailleurs un énorme bocal sur son bureau, avec un poisson rouge à l'intérieur!).
GEN4: Bon, passons au futur. Que nous préparez-vous?
A.S.: Nous sommes en train de travailler sur quelque chose de complètement différent. Il s'agira bien sûr toujours de jeux d'aventure, mais je pense qu'avec les machines que nous avons, il est possible de faire beaucoup mieux, aussi bien du côté graphisme que du côté interpréteur!
GEN4: Si vous le dites...
A.S.: Nous préparons donc trois jeux, qui seront beaucoup mieux, enfin, je l'espère.
GEN4: Et quand pourrons-nous les voir?
A.S.: Eh bien, en fait, il seront pour la fin de 1989.
GEN4: Quoi? Ca veut dire que nous n'aurons rien avant 10 mois?
A.S.: Voilà, mais comptez sur moi pour vous présenter le premier jeu dès que ce sera possible.
GEN4: Eh bien, merci beaucoup, et bon courage.
A.S.: Bye.

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

SSI env.300F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Enfin un wargame à la fois puissant, et utilisant les graphismes et les couleurs qui font la force de l'Amiga. Les divers modes de difficulté sont vraiment les bienvenus, car il vaux mieux commencer par jouer en mode de base, le mode avancé s'avèrant en effet très complet, et par conséquent assez complexe. Les puristes du wargame retrouveront toutes leurs sensations avec ce soft vraiment très réaliste, aussi bien du point de vue historique que du point de vue fonctionnel. Le système de menus est très facile d'utilisation, grâce entre autre à une documentation explicite, bien que mal présentée.

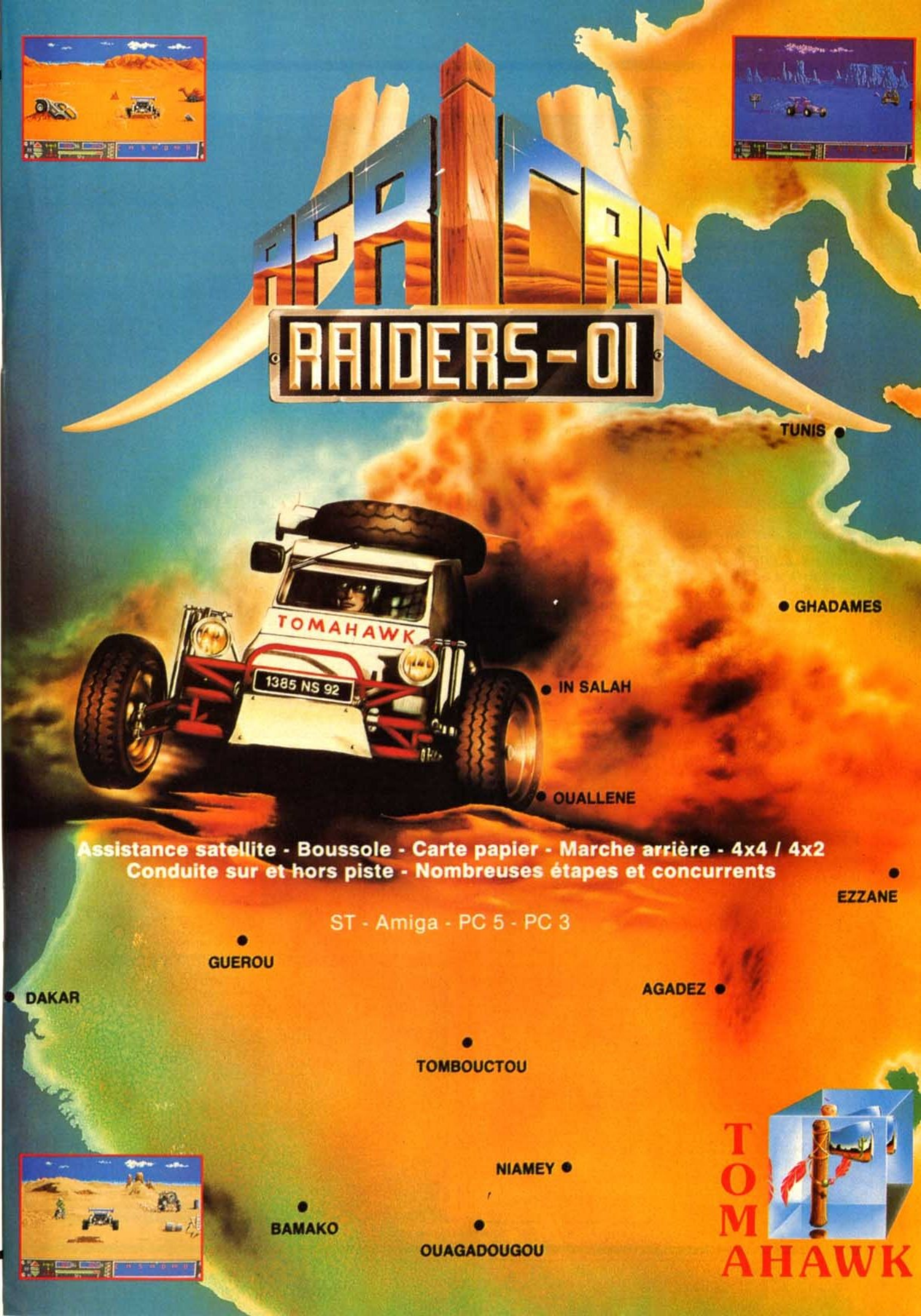
Tous les ingrédients traditionnels du wargame se retrouvent dans celui-ci. En revanche la présentation ne change pas: toujours aussi peu accueillante. Premièrement, pas un seul son, c'est un peu triste. Ensuite, les graphismes sont toujours du même type. Passons maintenant aux bons côtés du logiciel. Tout se fait par l'intermédiaire de la souris et c'est très bien fait. Il s'agit en fait d'un wargame classique sur micro qui séduira les fanas du genre et déplaira aux autres (NDC: à moins que ça leur plaise, et que...). Pour toucher un plus large public, peut-être devrait-on envisager une nouvelle approche de ce genre de jeu.

Madame Wargame, ou si vous préférez SSI, semble très inspirée par la guerre de sécession. La bataille a pour nom cette fois, Chickamauga, qui fut une grave défaite pour l'Union. Vous pourrez jouer au choix un des deux camps, contre l'ordinateur ou contre une autre personne. Trois modes de jeux vous sont proposés, niveau de base, moyen ou avancé, suivant vos connaissances en matière de simulations de batailles. Tous les aspects historiques de cette bataille ont été respectés, et tous les paramètres propres à un vrai wargame ont été incorporés à ce logiciel. Ainsi suivant vos pertes, le moral des troupes évoluera, de même que leur état de fatigue suivant le terrain et les déplacements. Les unités dans les forêts seront invisibles à l'ennemi, et en fait, toute cette bataille est basée sur l'utilisation de ce genre de subterfuge. Vous avez accès par la souris à deux menus principaux: un global pour voir le terrain, choisir une unité ou une division, etc... un détaillé pour donner des ordres à une unité ou à une division (mouvement, tir, combat, fortification, etc...). Le nombre d'options est comme vous vous en doutez très élevé, et la documentation en français est la bienvenue pour comprendre toutes les finesses de ce wargame.

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

GRAPHISME: 85%
SON: 35%
INTERET: 89%
NIVEAU: pour des joueurs confirmés.

Pas de version ST prévue.


ASPHALTAN
RAIDERS-01
TUNIS
GHADAMES
TOMAHAWK
1385 NS 92
IN SALAH
OUALLENE
Assistance satellite - Boussole - Carte papier - Marche arrière - 4x4 / 4x2
Conduite sur et hors piste - Nombreuses étapes et concurrents
EZZANE
ST - Amiga - PC 5 - PC 3
GUEROU
DAKAR
AGADEZ
TOMBOUCTOU
NIAMEY
BAMAKO
OUAGADOUGOU
TOMAHAWK

ANGLAIS 4/3

MICRO C env.200F
Système: ST

Destiné aux élèves de 4ème et 3ème, ce logiciel a été fait pour leur permettre d'apprendre ou de revoir les temps de la conjugaison anglaise (du 'simple present' au 'pluperfect continuous'). Une deuxième partie est consacrée à 166 verbes irréguliers, et là, il faudra non seulement les conjuguer, mais aussi donner leur traduction.
Anglais 43 n'a pas le même impact qu'un éducatif complet d'apprentissage de l'anglais, mais dans sa spécialisation il est bien fait. Il lui manque quand même ces petites fioritures (dessins, compliments) qui attirent les enfants.

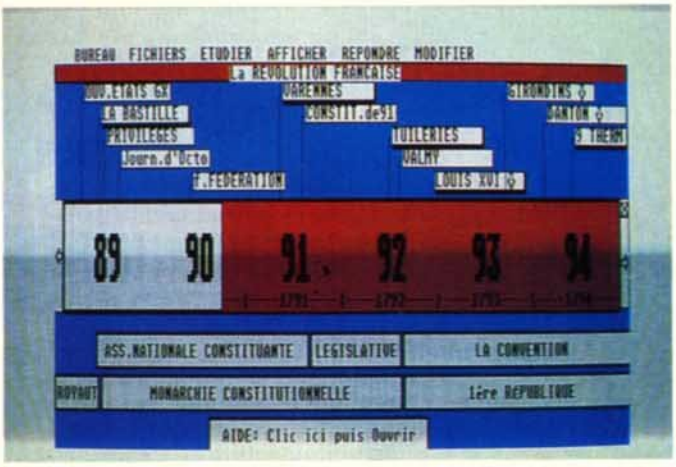
ANGLAIS 4/3
NOTE: 11/20

REVOLUTION

MICRO C env.200F
Système: ST

Le programme, sur fond bleu, blanc, rouge (normal!), se présente sous forme d'une règle graduée de dates, signalant tous les faits historiques qui ont marqué la Révolution Française. Chaque évènement peut être développé, et donne alors accès à des textes, des exercices, et même des portraits d'hommes célèbres. Le logiciel est ouvert à tout complément de texte que vous voudriez y inclure; il est très complet, bien que son aspect quelque peu brouillon déroute au premier abord.

REVOLUTION FRANCAISE
NOTE: 12/20



ANGLAIS TOP NIVEAU

COKTEL VISION env.250F
Système: ST

Comme son nom l'indique, ce logiciel ne s'adresse pas aux débutants, mais aux élèves ayant déjà une très bonne connaissance de la langue anglaise (seconde à terminale); en effet, Anglais Top Niveau, à travers des cartes géographiques, des textes écrits et oraux, et des exercices, permet de se familiariser avec la langue comme elle est parlée dans d'autres pays anglophones: en Irlande, en Afrique du Sud, en Australie et aux USA. Un dictionnaire concernant chaque pays donne également les différences de sens de certains mots. Les documents historiques ou sociaux sont choisis en fonction du pays concerné. Un logiciel sérieux, pas très attrayant, destiné aux bûcheurs.

ANGLAIS TOP NIVEAU
NOTE: 15/20

BALADE A COLOGNE
BALADE A SEVILLE

COKTEL VISION env.250F chacun
Système: ST

Les deux logiciels d'Allemand et d'Espagnol sont identiques dans leur conception; ils vous invitent à suivre l'aventure rocambolesque de deux amis, ceci oralement (grâce à une cassette) et par la lecture. Tous les mots sur lesquels l'enfant peut buter sont expliqués dans un dictionnaire et dans des aides grammaticales, accessibles à tout moment. Des exercices sont proposés portant sur différents domaines: syntaxe, groupe nominal et verbal. Du côté ludique, des mini-jeux permettent de se familiariser avec le pays (régions, villes, fleuves, recettes de cuisines...). Une autre disquette (et c'est une révolution dans le concept éducatif) est composée d'exercices phonétiques interactifs (très clairs), réalisés à partir d'enregistrements digitalisés. Ceci permet notamment de s'exercer à la prononciation et à l'accentuation des mots.

Le seul reproche que je fais à ces programmes, c'est la qualité médiocre de la police de caractères utilisée, qui d'une part n'est pas très jolie, et d'autre part, s'agissant d'une langue étrangère, peut provoquer des confusions à cause des mauvais espacements entre les lettres des mots. Par exemple, quand il est écrit "...der Journalist..." (le journaliste), on a tendance à lire "...der Journal ist..." (le journal est).

Ceci mis à part, nous avons affaire à de bons éducatifs, plutôt destinés à des élèves ayant déjà une année ou deux d'apprentissage de la langue.

SOFTAGE

MARÉE BASSE SUR LES PRICES

☎ 21.36.37.71

ATARI ST

★ MATERIEL ★
LECT. 3 1/2 MB CUM. 1350
HANDY SCANNER II 2250
HANDY SCANNER III 3250

★ EDUCATIFS ★
BAC GEO 1ère TERM. 205
BAC MATH B 1ère TERM. 205
BAC MATH C ET E 1ère TERM. 205
BAC MATH D 1ère TERM. 205
BALLADE OUTRE RHIN 250
BALLADE DE L'ANGLAISE 690
BIG BEN 245
BOSSE DES MATHS 6ème 195
CREER JOUER AUX MATHS 189
EDUCATIF PRIMAIRE 185
FONCTIONS NUMERIQUES 185
FRANÇAIS CM 185
FRANÇAIS SON 179
GEOMETRIE 185
LA BOSSE DES MATHS 3E 195
LA BOSSE DES MATHS 4E 195
LANGUES FRANÇAISE 3ème 199
LANGUES FRANÇAISE 4ème 199
LANGUES FRANÇAISE 5ème 199
MATH 1 205
MATH 3 185
MATH 5 4 185
MATH 6ème 185
MATH 2 199
MATH CM 215
MICROGEO 209
MONTE CRISTO 6ème/3ème 185
OBJECTIF EUROPE 4ème/3ème 195
OBJECTIF FRANCE 4ème/3ème 195
OBJECTIF MONDE 6ème 195
OBJECTIF MONDE 5ème 195
ORTHO CM 179
TRACEUR 209
TROUBADOUR 185
VISA PR HYDE PARK 6ème 219

★ LIVRES ★
LA BIBLE DU 520 ST 159
BIEN DEBUTER AVEC CEST 115
GRAPHISME EN GFA 195
GUIDE FIRST WORD 109
LIVRE DU GEM 145
LIVRE DU LOGO ST 119
MUSIQUE ET MIDI 119
MUSIQUE ET SON 129

★ LOGICIELS ★
ACTION 195
ACTION SERVICE 219
AFTERBURNER 195
BAAL 195
BISMARICK 259
BOMBUZAL 195
CIRCUS 229
COMPUTER HITS 2 189
CRAZY CARS 2 229
DAMES GRAND MAITRE 435
DESOLATOR 199
DISC 15 185
DOUBLE DRAGON 185
EMMANUELLE 189
ESPIONAGE 199
FALCON 289
FIREZONE 236
FISH 279
FLYING SHARK 236
GALACTIC CONQUEROR 229
HELL BENT 189
HELLFIRE ATTRACK 195
HELTER SKELTER 145
HEROES OF THE LANCE 229
HIT DISCKS I 239
JADE 329
KENNEDY APPROACH 239
LA QUETE DE L'OISEAU DU T 236
LE LIVRE DE LA LUNGLE 209
LES GUERRIERS 235
LIVE & LET DIE 185
LOMBARD RALLY 229
MANHUNTER 335
MARIA WHITTAKERS CH. 145
MAXI BOURSE 235
MEUTRES A VENISE 219
MINIGOLF 165
MISSION ELEVATOR 145
NIGHT HUNTER 235
NO EXCUSES 195
OPERATION WOLF 159
PACK SPITFIRE 245
PACMANIA 195
PURPLE SATURN DAY 235
R TYPE 195
RAMBO III 159
RETURN OF JEDI 185
SPEEDBALL 229
SPITTING IMAGE 219
STORMBRINGER 145
SUPERMAN 229
TECHNOCOP 179
THE MUNSTERS 195
THUNDERBLADE 185
TIMES OF LORE 255
TRANSPUTOR 219
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GEN 253
TURBO CUP 195
TURBO JET 289
U.M.S. SCENARIO II 135
U.M.S. SCENARIO I 135
VICTORY ROAD 159
WANTED 185
ZERO GRAVITY 152
1943 175
5 STARS OCEAN 206
AROUND THE W. IN 80 D.A 184
BAD CAT 174
BILL PALMER 174
BUBBLE BOBBLE 154
CARRIER COMMAND 214
CHUBBY GRISTLE 144
COLONIAL CONQUEST 240
CYBERNOID 175
DALEY THOMPSON 180
DEFENDER OF THE CROWN 234
DEFLEKTOR 170
DUNGEON MASTER 210
ELITE 220
EMPIRE CONTRE ATTAQUE 170
FERNANDEZ MUST DIE 219
FIRE & FORGET 214
FLIGHT SIMULATOR II 324
FLINSTONES 134
GAUNTLEY II 174
HOT SHOTS 180
ICE HOCKEY 230
JEANNE D'ARC 214
JET 330
LEATHERNECK 154
LES GUERRIERS 234
LOCKON 274
MANOR MORTEVILLE 185
MANIAX 134 184
MOTORBIKE MADNESS 137
NEBULUS 189
NETHER WORLD 180
NORTH STAR 154
OBLITERATOR 190
OUT RUN 170
OVERLANDER 180
PHANTSIE III 204
PLATOON 160
POWERDROME 220
PREDATOR 154
QUESTRON II 194
RETURN TO GENESIS 170
ROLLING THUNDER 170
SARGON III CHESS 234
SCRABBLE DE LUXE 200
SENTINEL 154
SHACKLED 174
SHADOWGATE 264
SIDE WINDER 90
SILENT SERVICE 210
SINBAD 230
SKYCHASE 206
SORCERY PLUS 184
SPIDERTRONIC 210
STARGLIDER 2 210
STAR STREK 180
STARRAY 184
STRIKE FORCE HARRIER 150
TEST DRIVE 215
TETRA QUEST 185
THE ENFORCER 120
THE HUNT FOR RED OCT 170
UNINVITED 210
VAMPIRE EMPIRE 154
VIXEN 170
VOYAGE AU CENT. D.L. T. 214
WARGAMES CONST SET 235
WHER TIME STOOD STILL 174
WHIRLIGIG 184

AMIGA

★ PROFESSIONNELS ★
ACTION SERVICE 236
AMIGA GOLD HIT 250
ARCHIT. DESIGNE (VIDEOCAP) 225
ARCHIT. DESIGNE (SCULPT.) 225
ARKANOID 2 220
AUTODUEL 255
BATTLE SHIP (US) 225
BOMBUZAL 215
CALIFORNIA GAMES 199
CAPTAIN BLOOD 310
CIRCUS 256
COMPUTER HITS 5 215
CYBERNOID 205
DEFCON 5 285
DELUXE MUSIC CONST SET 590
DELUXE PAINT II 550
DELUXE PRINT II 495
DUNGEON MASTER 250
DUNGEON MASTER 299
DOUBLE DRAGON 215
ELIMINATOR 185
ELITE 285
EMMANUELLE 209
ESPIONAGE 219
EXPRESS PAINT 3.0 890
FALCON 299
FANTAVISION 460
FINE PRINT 325
FIREZONE 275 259
FISH 285
FUTURE DESIGN (VIDEOCAP) 225
FUTURE DESIGN (SCULPT. 3D) 225
HELL BENT 215
HELLFIRE ATTRACK 219
HELTER SKELTER 159
HEROES OT THE LANCE 259
HIT DISKS I 285
HUMAN DESIGN (VIDEOCAP) 225
HUMAN DESIGN (SCULPT. 3D) 225
KARA FONTS 520
KAWAI K-1 975
LATTICE C 2250
LOMBARD RALLY 259
MARIA WHITTAKERS CHR. 159
MICROBOT (SCULPT. 3D) 225
MICROBOT (VIEDOSCAPE 3D) 225
MINIGOLF 185
MISSION CON-BAT 375
MODELER 3D 560
NO EXCUSES 215
OPERATION JUPITER 259
OPERATION WOLF 239
OUTRUN 215
PACMANIA 215
PHOTON PAINT 570
PIONEER PLAGUE 259
PV PLUS FONT SET II 845
PV PLUS FONT SET I 845
REACH FOR THE STARS 256
RETURN OF JEDI 205
ROCK'N ROLL DATA DISK 115
ROLAND D110 975
SCULP 3-D 680
SCULPTURE-ANIMATE 4D 4190
SIDE ARMS 225
SORCERY + 285
SPEEDBALL 255
SPITTING IMAGE 240
SUPERBACK 420
SUPER SIX 285
SUPERMAN 256
SWORD OF SODAN 336
TATE FONTS 455
THE MUNSTERS 215
THE PRESIDENT IS MISSING 285
THUNDERBLADE 230
TRACKER 285
TRANSPUTOR 240
TRIPLE POWER PACK 215
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GEN 280
TURBO CUP 215
ULTIMATE SOUND TRAC. 385
ULTIMATE MILITARY S.T 285
WANTED 205
WARLOCK'S QUEST 259
WORLD CLASS LEADERB. 215
ZERO GRAVITY 215
ZOETROPE 890

★ LIVRES ★
102 PROGRAMMES 140
BIEN DEBUTER EN AMIGA 500 119
CLEFS POUR AMIGA 185
LA BIBLE DE L'AMIGA 255
LANGAGE MACHINE 159

★ LOGICIELS ★
BARDS TALE II 239
BATTLE CHESS 230
CARRIER COMMAND 236
DALEY THOMPSON 209
DEFENDER OF THE CROWN 229
EXPLORA 329
GALACTIC CONQUEROR 225
GETTYSBURG 239
JEANNE D'ARC 219
JET 335
MANOIR DE MONTEVILLE 175
OBLITERATOR 192
QUESTRON II 225
ROCKET RANGER 250
SARGON III 305
SILENT SERVICE 205
THE ENFORCER 125
ULTIMA IV 229
VIXEN 195

SEGA

ACTION FIGHTER 240
AFTER BURNER 275
ALESTE 240
ALEX KIDD 240
ALEX KIDD II 275
ALIEN SYNDROME 240
ASTRO WARRIOR 240
AZTEC ADVENTURE 230
BANK PANIC 180
BLACK BELT 240
BLADE EAGLE 240
CALIFORNIA GAMES 275
CARNIVAL 240
CHOPLIFTER 240
COMBAT RESCUE 240
DOUBLE DRAGON 270
ENDURO RACER 240
F-18 FIGHTER 180
FANTASY STAR 275
FANTASIE ZONE II 275
FANTASIE THE MAZE 240
GANSTER TOWN 240
GHOST HOUSE 180
GLOBAL DEFENSE 240
GOLVELLIUS 275
GREAT BASE BALL 240
GREAT BASKET BALL 240
GREAT GOLF 240
GREAT VOLLEY BALL 240
KENSEIDEN 275
KUNG FU KID 240
MIRACLE WARRIOR 275
MISSILE DEFENSE 240
MY HERO 180
NINJA 240
OUT RUN 240
OUT RUN 3D 275
PENGUIN LAND 275
QUARTET 240
RAMBO 3 275
RASTAN 275
ROAD TO GLORY 275
ROCKY 240
SAMOURAI WARRIOR 275
SECRET COMMAND 240
SHANGAI 240
SHINOBI 275
SHOOTING GALLERY 240
SPACE HARRIER 275
SPACE HARRIER 3D 275
SPY VS SPY 180
SUPER TENNIS 180
TEDDY BOY 180
THUNDER BLADE 275
TRANSBOT 180
ULTIMA 4 275
WOLFMAN 275
WONDERBOY 240
WONDERBOY II 275
WORLD GRAND PRIX 240
WORLD SOCCER 240
ZAXXON 3D 275
ZILLION 240
ZILLION II 240
CONSOLE 890
LIGHT PHASER +3 JEUX 325
LUNETTES 3D 270
ACCELERATEUR 115

ACCESSOIRES

DISK 5"4 DF DD, LES 10 40
DISK 3"5 DF DD, LES 10 100
DISK 3" DF DD, LES 10 220
MOUSE CHEESE 564 500
ADAPTATEUR EN V 64
QUICK SHOT 2 TURBO 100
KONIX SPEED KING 110
K SEGA AMIGA 685
MOONRAKER I 50
MOONRAKER II 70
SUPER PRO 100
INT RS232 754
LECTEURS 3" 1/5 MB CUM. 1445
PROFESSIONAL AUTOFIRE 160
SUPER PRO 110
SYNTHE. VOCAL AMST. 415
TAPIS SOURIS 50
THE BOSS 134

BON A DÉCOUPER : *A retourner à* ***SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX ☎ 21.36.37.71***

TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
Total : .....
Port matériel : 50 F — Port : ..... 15 F
Contre-remboursement 25 F — C/R : .....
Type ordinateur : — Total : .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
☐ chèque ou mandat-lettre ☐ contre remboursement
☐ Carte Bleue
Date expiration : Signature :

L'EXPLORATEUR BRANQUE

Alors que la suite d'Explora est disponible et fait un carton dans toutes les boutiques de France, il est bien temps de vous révéler la solution complète du premier épisode. Voici donc tout ce qu'il faut faire pour venir à bout d'Explora!

I- DANS LE CHATEAU

HALL: regarder la photo et le document. Poser le document mais garder absolument la photo! E.
BUREAU: prendre la boule décorative sur l'étagère. O.
HALL: utiliser la boule sur la colonne gauche de l'escalier. H.
PALIER: regarder la base de la statue. Prendre la clef (N.B: une fois que vous connaissez la localisation des objets, vous pouvez les prendre directement à l'endroit voulu sans avoir à passer par le stade "regarder"). Utiliser la clef sur la serrure du secrétaire. Regarder dans le secrétaire. Prendre les gants de cuir. Regarder le coin NE du tapis. Prendre la carte perforée (IND). NE.
CHAMBRE DU PERE: ouvrir la table de chevet de droite. Prendre la combinaison de chiffres qu'elle contient. Regarder sous le lit. Prendre le grappin et la corde. Regarder sous les oreillers. Prendre la carte perforée (EGY). SO. B.
HALL: O.
SALLE A MANGER: N.
CUISINE: regarder le placard le plus à gauche. Utiliser la combinaison sur le coffre. Poser la combinaison. Prendre le briquet (l'argent est inutile). Prendre la bouteille. Poser le vin. S.
SALLE A MANGER: E.
HALL: NE.
ESCALIER: allumer le briquet (N.B: la durée de vie du briquet étant courte, ne pas oublier de l'éteindre dès qu'on en a plus besoin). H.
ESCALIER ETAGE: E.
GRENIER: éteindre le briquet. Regarder le missel. Prendre la carte perforée (MEX). Regarder au-dessus et à gauche de l'armoire. Prendre la bougie. Allumer la bougie. D.
ESCALIER ETAGE: B.
ESCALIER: B.
ESCALIER SOUS-SOL: E.
BUREAU SOUS-SOL: regarder le miroir. Enclencher l'interrupteur (N.B: évitez d'emprunter le passage secret pour le moment). O.
ESCALIER SOUS-SOL: H.
ESCALIER: SO.
HALL: prendre la boule décorative. La poser. Regarder dans le vase derrière le fauteuil. Prendre la carte perforée (PRE). NE.
ESCALIER: B.
ESCALIER SOUS-SOL: E.
BUREAU SOUS-SOL: poser la bougie (ne pas oublier de la reprendre si vous voulez revenir sur vos pas dans l'escalier). Ouvrir le tiroir de gauche du secrétaire. Prendre les fusibles qui s'y trouvent. N.
EXPLORA 1922: actionner l'interrupteur à gauche. Utiliser les fusibles sur le tableau de commande. Actionner de nouveau l'interrupteur (N.B: cette pièce contient un premier "indice": tournez et retournez le "problème" et observez le fruit de vos découvertes!). Posez les cartes EGY et MEX. H.
TABLEAU DE BORD: appuyer sur le bouton "ON". Utiliser la carte PRE dans la fente de droite.

II- LA PREHISTOIRE

EXPLORA PREHISTOIRE: E.
HUTTE: regarder dans la hutte. Prendre l'os et l'herbe sèche. Regarder à droite de la hutte. Prendre la pierre. NE.
LAC: bien se garder de perdre du temps ou de regarder sous l'eau. E.
EXTERIEUR DE LA GROTTE: regarder le feu. Y prendre une branche. Utiliser l'herbe sèche sur le feu. Allumer le briquet. Utiliser le briquet sur le feu. Eteindre le briquet (vous pouvez l'abandonner si vous le souhaitez). Utiliser la branche dans le feu: elle doit s'enflammer (N.B: on peut trouver ici une seconde pierre et une autre branche qui ne serve à rien, si on en a déjà pris ailleurs). E.
ENTREE DE LA GROTTE: S.
GROTTE: regarder le crâne. Prendre le morceau de carte perforée qui s'y trouve (N.B: si vous savez observer, vous venez du même coup de trouver un second "indice"). Regarder la paroi au fond à gauche. N.
ENTREE DE LA GROTTE: O.
EXTERIEUR DE LA GROTTE: poser la branche. O.
LAC: SO.
HUTTE: (j'espère que vous avez bien pris les objets nécessaires car, par la suite, vous ne pourrez pas revenir aux époques que vous avez déjà visitées): O.
EXPLORA PREHISTOIRE: H.
TABLEAU DE BORD: actionner le bouton "ON".
EXPLORA 1922: poser le morceau de carte perforée. H.
TABLEAU DE BORD: actionner le bouton "ON". Utiliser la carte IND dans la fente droite.

III- L'INDE

EXPLORA INDE: O.
EXTERIEUR DE LA MAISON: le seau (percé) que vous trouverez est inutile. N.
INTERIEUR DE LA MAISON: utiliser le gant sur la main du lépreux. Prendre la papier. S.
EXTERIEUR DE LA MAISON: E.
EXPLORA INDE: E.

JUNGLE: (évitez de vous perdre!): NE.
ELEPHANTS: utiliser le papier sur le cornac.
BATIMENT DE LA SOURCE: N.
SOURCE: utiliser la bouteille dans la source. S.
BATIMENT DE LA SOURCE: H.
ELEPHANTS: SO.
JUNGLE: O.
EXPLORA INDE: O.
EXTERIEUR DE LA MAISON: N.
INTERIEUR DE LA MAISON: utiliser l'eau sur la main. Prendre la clef.
MAISON: poser la bouteille. E.
EXPLORA INDE: N. Utiliser la clef sur la serrure. N.
TEMPLE: prendre l'enveloppe. Prendre le morceau de carte perforée (recueillir l'"indice" correspondant de la même façon que précédemment). Poser l'enveloppe. S.
EXPLORA INDE: O.
EXTERIEUR DE LA MAISON: O.
FAKIR: regarder à gauche du fakir. Prendre le parchemin (N.B: à partir de ce moment-là, ne pas s'attarder et ne pas revenir sur ses pas, car le fakir vous "poursuit"). E.
EXTERIEUR DE LA MAISON: E.
EXPLORA INDE: H.
TABLEAU DE BORD: actionner le bouton "ON".
EXPLORA 1922: prendre les cartes EGY et MEX. Poser le morceau de carte perforée. H.
TABLEAU DE BORD: actionner le bouton "ON". Utiliser la carte EGY dans la fente de droite.

IV- L'EGYPTE

EXPLORA EGYPTE: NE.
ROUTE AVEC PASSAGE: (mieux vaut traverser dans les clous): N.
DESERT: (évitez de vous perdre!): N.
EXTERIEUR DE LA PYRAMIDE: regarder le buisson à gauche de l'entrée. Prendre l'amulette. Regarder le parchemin. Actionner les pierres entourant l'entrée comme indiqué (H, HG, HD, HD). Poser le parchemin. N.
ENTREE DE LA PYRAMIDE: la torche est inutile: si vous voulez la prendre, et si vous avez conservé le briquet, évitez en tout cas de l'allumer à l'intérieur de la pyramide. N.
SERPENTS: utiliser l'amulette sur les serpents devant la porte. N.
JONCTION: O.
COULOIR: regarder la plafond. Utiliser la corde et le grappin sur le plafond. H.
SARCOPHAGE: prendre le morceau de carte perforée en bas à droite (prendre connaissance de "l'indice" comme précédemment). Actionner les leviers numéro 2, 3, 4 et 5 en partant de la gauche: le sarcophage s'ouvre. Prendre la bague. Ne pas oublier de refermer le sarcophage en actionnant l'un des leviers précédents. B.
COULOIR: N.
STATUE DE NEFERTITI: retourner la torche de droite. B.
EXTERIEUR DE LA PYRAMIDE: S.
DESERT: S.
ROUTE AVEC PASSAGE: SO.
EXPLORA EGYPTE: H.

SUPER BAISSE DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

Un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

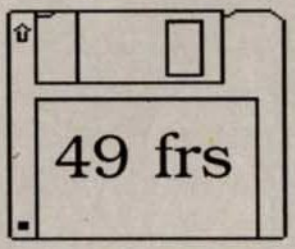
Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentés
- De véritables démos des meilleurs softs
- **VOS REALISATIONS**

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Tarif étranger nous consulter.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse complète : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....

A retourner paiment joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.
Tél : 68 34 23 03

TABLEAU DE BORD: actionner le bouton "ON".
EXPLORA 1922: poser le morceau de carte perforée. H.
TABLEAU DE BORD: actionner le bouton "ON". Utiliser la carte MEX dans la fente de droite.

V- LE MEXIQUE

EXPORA MEXIQUE: (N.B: l'épisode qui suit immédiatement n'est pas indispensable: pour aller plus vite, vous pouvez commencer à l'endroit indiqué par le sigle "*"): E.
JUNGLE: E.
ARBRE CREUX: regarder dans l'arbre. Prendre le collier. O.
JUNGLE: O.
EXPLORA MEXIQUE: O.
JUNGLE: O.
GUERRIER MAYA: utiliser le collier sur le guerrier (N.B: l'itinéraire qu'il vous indique commence à un groupe de trois blocs de pierre situé NE, N, N par rapport à lui). E.
JUNGLE: E.
*EXPLORA MEXIQUE: N.
PUITS: (évitez d'aller au N.): NE.
JUNGLE: NE.
PETIT TEMPLE: regarder le temple. Faire tourner la statue. Prendre la clef. O.
JUNGLE: NO.
JUNGLE: NE.
JUNGLE: NE.
JUNGLE: N.
JUNGLE: N.
JUNGLE: NO.
JUNGLE: NO.
JUNGLE: NE.
JUNGLE: E.
GRAND TEMPLE: utiliser le gant sur le buisson entre les deux colonnes. Regarder la dalle. Utiliser la bague sur la dalle. Si vous avez fait très vite jusqu'ici, en sautant les opérations inutiles, il doit être un peu moins de 13 heures. Si vous avez été plus lent, il faudra soit recommencer, soit attendre jusqu'au "lendemain": cliquez très rapidement (Explora ne reste que 15 minutes à chaque époque, 1922 mis à part) sur l'icône "Voir l'heure/attendre" jusqu'à ce qu'un rayon lumineux vienne frapper la bague (voir le dessin de la caverne préhistorique). Il est aussi possible, si vous disposez d'un éditeur de disquette, de sauvegarder le jeu et d'éditer la sauvegarde. L'heure y étant inscrite simplement, on peut directement modifier celle-ci sur la sauvegarde et ainsi reprendre le jeu juste avant 13 H. Quand le rayon vient frapper la bague, la porte du temple s'ouvre. Regarder la porte. Utiliser l'os dans le trou du montant. H.
INTERIEUR DU TEMPLE: utiliser la clef sur le coffre. Regarder dans le coffre. Prendre le morceau de carte perforée (là encore, il y a un "indice" à noter). B.
GRAND TEMPLE: O.
JUNGLE: SO.
JUNGLE: SE.
JUNGLE: SE.
JUNGLE: S.
JUNGLE: S.
JUNGLE: SO.
JUNGLE: SO.
JUNGLE: S.
JUNGLE: S.
TABLE: S.
PUITS: S.
EXPLORA MEXIQUE: H.
TABLEAU DE BORD: actionner le bouton "ON".

EXPLORA 1922: prendre les trois autres morceaux de carte perforée: automatiquement une dernière carte apparaît. H.
TABLEAU DE BORD: actionner le bouton "ON". Utiliser la carte dans la fente droite.

VII- LE FUTUR

EXPLORA 2125: actionner les boutons de la console de gauche: cela fait apparaître une carte et alerte le garde: quand celui-ci apparaît, lancer (utiliser) la pierre sur sa tête. Prendre son uniforme et la clef. Mettre (utiliser) l'uniforme. N.
JONCTION 1: O.
COULOIR 1: O.
JONCTION 2: N.
SALLE DES COMMANDE: (j'espère que vous avez bien mis l'uniforme): ouvrir le casier situé en haut à droite. Prendre la torche (vous devez maintenant pouvoir connaître le dernier "indice"). Poser la torche. S.
JONCTION 2: E.
COULOIR 1: E.
JONCTION 1: E.
COULOIR 2: E.
JONCTION 3: S.
CHAMBRE: actionner le bouton rouge en bas à droite. Regarder l'écran horizontal et bien remarquer l'endroit de la machine marqué d'une croix rouge. N.
JONCTION 3: N.
COULOIR 3: N.
SAS: si vous voulez ouvrir la porte N, utilisez auparavant le scaphandre que vous aurez trouvé derrière la porte E: vous pourrez alors aller faire un tour dans l'espace, mais tâchez de ne pas vous aventurer trop loin... de toutes façons, cela ne sert à rien. O.
GENERATEUR: ouvrir la porte à l'endroit marqué plus haut d'une croix rouge. Utiliser le gant à cet endroit pour retirer les fusibles. E.
SAS: S.
COULOIR 3: S.
JONCTION 3: regarder la photo du début. Utiliser la clef dans la "serrure" à droite de la porte. E.
PIECE: (N.B: si vous n'aviez pas mis le générateur hors service, il y aurait un garde qui vous ferait prisonnier, mais maintenant "il est parti"). Le domestique que vous recherchiez apparaît et se rend: le jeu est terminé. Notez soigneusement les termes de l'énigme, et tentez de la résoudre. Bon courage!

HELP
INFORMATIQUE
7 rue de Strasbourg
38000 Grenoble

Il fait quoi, Help Informatique, mhhh?
A votre avis? Allez, soyez pas timides!

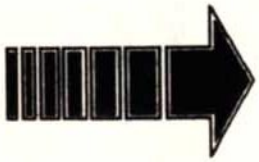
Il fait du vélo? Il joue de la guitare? Il est champion de tir? Il écrit un best-seller?
Il revient de voyage? Il cuisine? Il apprend le kendo?

Meuh non. Il offre deux
Megafile 30 sur le 3615 SM1*ST.

DES PRIX !

Avec chaque configuration

520 ST
1040 ST
520 STM
520 STC
1040 STM
1040 STC



OU DES CADEAUX !

Goldrunner
Karate Kid II
Sligon
Jupiter Probe
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boite de disquette

Paquet Cadeau 1

Winter Olympiad 88
Mousetrap / Frostbyte
Pluto's / Blood fever
Second's Out
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boite de disquette

Paquet Cadeau 2

Trailblazer
Deflektor
3D Galax / North Star
Maitre de l'Univers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boite de disquette

Paquet Cadeau 3

- Le manoir de Mortevieille
- 1 st Word
(traitement de texte)
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boite de disquette

Paquet Cadeau 4

Barbarian (Palace)
Crazy Cars
Wizzball / Rampage
Enduro Racers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boite de disquette

Paquet Cadeau 5

Pack Psygnosis:
Terrorpods
Barbarian
Obliterator
1 manette de jeu
1 boite de disquette

Paquet Cadeau 6

** au choix Barbarian, Obliterator ou Terrorpods. La manette de jeu est une manette à micro-switches. Valeur de chaque paquet cadeau: 600/700 F*
Vous pouvez remplacer les 3 derniers articles (disquettes, manette et jeu Psygnosis) par un track ball .

Conditions de Vente

- *Les offres sont valables jusqu'au 31/04/89 et ..... peut être après !*
- ***3 ans d'expérience sur ST***
- *Pas de démos sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).*
- ***Tous crédits possibles***
- *Reprise 520 ou 1040 pour achat Mega ST*
- ***Service technique sur place,*** *dépannage immédiat.*
- *Nombreux périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO*
- *Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez vous !*

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaine.

PARIS
Loisirs: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris
☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +
Professionnel: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris
☎ 40.37.09.21
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

MARSEILLE
75, rue de Lodi
13006 Marseille
☎ 91.94.15.20

TOULOUSE
13, rue Amélie
31000 Toulouse
☎ 61.62.55.55

BORDEAUX
3, cours Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux
☎ 56.44.47.70

TOURS
81, rue Michelet
37000 Tours
☎ 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, avenue de Grande Bretagne
66000 Perpignan
☎ 68 34 24 40

LYON
11,12 cours Aristide Briand
69300 Caluire
☎ 72.27.14.74

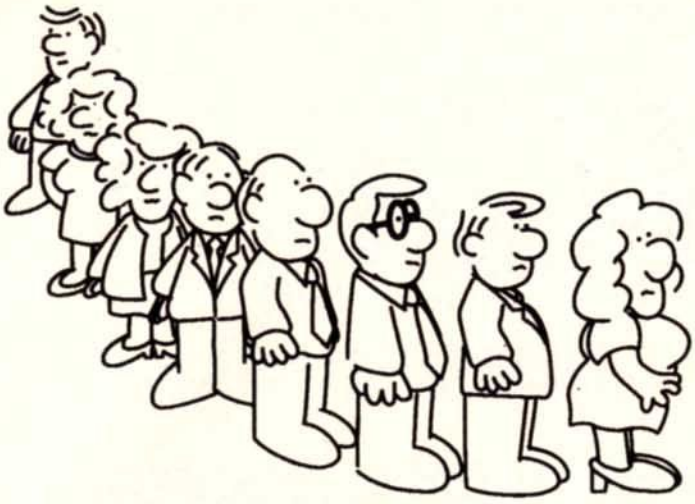
BELGIQUE
1, rue Dons
1050 Bruxelles
☎ 02 / 648 9074

VENTE PAR CORRESPONDANCE ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ Chèque à la commande ou carte bleue

DE TRES NOMBREUSES EXCLUSIVITES A LA CARTE ...

LECTEUR 3'5 DOUBLE FACE pour 520 STF Faible consommation (à intégrer) **890 F** (pose 150 F) Face avant 25mmm	LECTEUR 5'25 (sans boitier, ni alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) **990 F**	NOUVEAU ! LECTEUR 5'25 complet (boitier + alimentation) multiformat pour tout ATARI ST (disquettes PC ou ST) **1490 F**	**BLITTER** **290 F** (pose 200 F)
EXTENSION POUR AMENER un 520 ST à un MEGA **N.C.** (pose 200 F)	CLAVIER DETACHABLE pour 520 et 1040 **1190 F** (Clavier type Mega ST)	SELECTEUR de DRIVE **290 F** SELECTEUR de MONITEUR **290 F**	Imprimante 135cps NLQ Mannesman MT80 **1790 F** PROMO
SOURIS **390 F** TRACKBALL **345 F** DISQUETTES 3'5 TDK **9 F** (par 100)	HOUSSES 520/1040 Moniteurs CABLES Parallèle / Série Midi / Minitel Null Modem Sur mesure: N.C.	Toutes nos extensions ou modifications s'effectuent sous huit heures. **REPARATIONS** Nous réparons tout matériel ATARI: Acheté chez nous ou non. Particulier ou revendeur. Devis sous huit heures. Hors Garantie ou sous garantie (*). ☎ (1) 40.34.97.80 (*)Payant si l'appareil n'a pas été acheté chez nous	

VENTE PAR CORRESPONDANCE ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ Chèque à la commande ou carte bleue



LA SOLDERIE

PENDANT TOUTES LES VACANCES DE PAQUES, SUR DE NOMBREUX JEUX ET PROGRAMMES SUR LE ST

SUR LES ECRANS MOHOCHROMES

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaine.

PARIS
Loisirs: 8, rue de Valenciennes 75010 Paris
☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +
Professionnel: 135, rue du fbg St-Denis 75010 Paris
☎ 40.37.09.21
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

MARSEILLE
75, rue de Lodi
13006 Marseille
☎ 91.94.15.20

TOULOUSE
13, rue Amélie
31000 Toulouse
☎ 61.62.55.55

BORDEAUX
3, cours
Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux
☎ 56.44.47.70

TOURS
81, rue Michelet
37000 Tours
☎ 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, avenue de
Grande Bretagne
66000 Perpignan
☎ 68 34 24 40

LYON
11,12 cours
Aristide Briand
69300 Caluire
☎ 72.27.14.74

BELGIQUE
1, rue Dons
1050 Bruxelles
☎ 02 / 648 9074

VENTE PAR CORRESPONDANCE ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ ☎ Chèque à la commande ou carte bleue

AMIGA

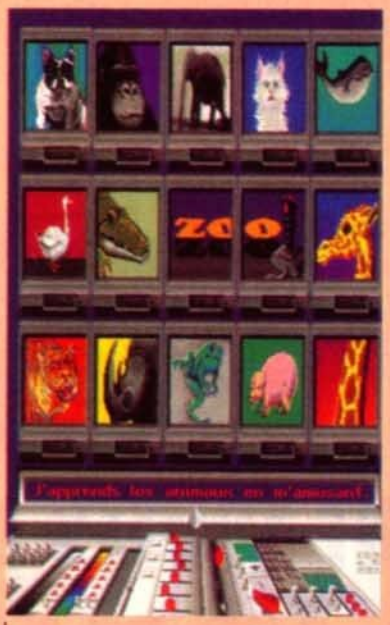
Une palette de test.

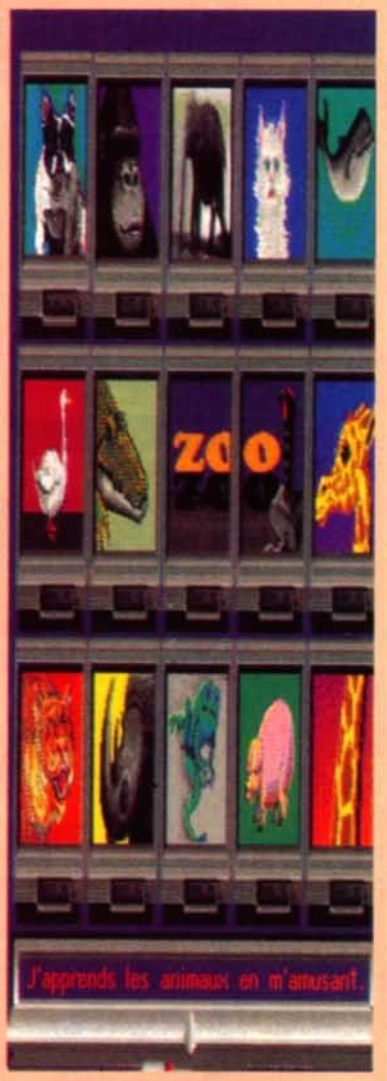
DE TOUTES LES COULEURS...

L'imprimante Canon FP510 permet de réaliser des sorties papier de tres haute qualité: 160 dpi, 260 000 couleurs (256 par ligne). Elle est déjà disponible depuis un certain temps, mais aucun driver n'était prevu.

Le tableau de bord.

L'Atelier Numérique est le premier à proposer une solution qui n'a rien à voir avec un traditionnel driver executant le lien entre un logiciel quelconque et





l'imprimante. Il s'agit d'un petit logiciel qui après avoir chargé une image IFF (32 couleurs ou moins) permet d'agir sur tous les parametres d'impression. On peut aussi y modifier le rapport d'agrandissement et la proportionnalité de l'image, mais surtout réadapter avec une grande précision (256 niveaux de RVB) chaque teinte en fonction e son rendu papier.
Les resultats sont étonnants et devraient satisfaire bon nombre de professionels ayant besoin de sorties papier de qualité.
L'Atelier Numérique. 10 rue Parmentier 75011 PARIS

VOYAGE AU CENTRE DU WORKBENCH 1.3

Le Workbench nouveau est arrivé, depuis quelque temps il vous est possible de vous procurer la nouvelle version du Workbench et des Extras (ne les oubliez pas).
Pourquoi une nouvelle version ? Les utilisateurs Amiga se plaignaient de l'impression sur imprimante trop lente et pas toujours optimale, du manque de souplesse du CLI, surtout de l'édition des commandes et bien sûr ce qui reste LE défaut de notre machine, la lenteur des accès disque. On s'aperçoit que les Preferences ont été remaniées et comment!
On se plaignait de la lenteur de l'impression, l'Amiga n'était vraisemblablement pas à l'optimum de ses capacités de pilotage d'une imprimante, celle-ci semblait même l'attendre. Et bien maintenant, c'est l'Amiga qui l'attend. Le Printer Device, a été réécrit. Mais les améliorations ne résident pas que dans la vitesse, une quantité de paramètres hyper précis peuvent être transmis. Pour cela il suffit de cliquer dans l'icône "Change Printer" (Modifier l'imprimante), et vous découvrirez de vos yeux ébahis qu'il existe maintenant deux modes: Graphic 1 et Graphic 2.
Graphic 1 est l'équivalent de Graphic Select sur le 1.2, mais il dispose de l'option "Gray Scale 2" (Echelle de gris no2) pour le moniteur A2024 haute définition et qui affiche 7 niveaux de gris au maximum. Graphic 2 en est même effrayant de par la multitude de paramètres, on se demande combien de feuilles vont être nécessaires à la définition idéale de ces paramètres... Voici quelques infos pour vous aider:
Smoothing: est utilisé en image de synthèse pour que les bords des objets soient moins abrupts, on pourrait appeler cela "adoucissement", il supprimera les effets d'escalier observés sur les droites inclinées ou sur les courbes. Il faut préciser que le temps d'impression se trouvera accru par les calculs nécessaires à l'adoucissement des formes. On trouve ensuite Color Correct (Correction des couleurs), ceci permet d'optimiser la reproduction des couleurs, le plus fidèlement possible. Il suffit pour cela de cliquer sur R=Red (Rouge), G=Green (Vert) ou B=Blue (Bleu).
Puis on peut voir les paramètres pour le positionnement de l'image sur le papier:
Widht Limit (largeur limite) est donnée en dixièmes de pouce (inch), sachant qu'un pouce est égal à 2.54 centimètres bien de chez nous.
Height Limit (Hauteur limite) est aussi exprimée en dixièmes de pouce.
Le format défini, il ne reste qu'à dire comment les limites données ci-dessus seront utilisées, c'est ce qu'on trouve dans le menu "<-LIMITS". Ignore: les paramètres donnés dans Height et Widht Limits ne sont pas pris en compte. Pour définir les bordures, le système considèrera les marges. Bounded: (Borné) l'image sera imprimée sous les limites indiquées, tout en conservant son aspect initial. Absolute: (Absolu) ici votre image subira des élongations dans les deux sens pour pouvoir "entrer" dans les limites que vous lui avez imposées. Pixels: convertit les mesures données pour les limites de dixième de pouce en points, l'image sera imprimée de la même façon qu'avec Absolute. Multiply: (Multiplier) les paramètres Height et Widht Limits deviennent des facteurs de multiplication verticale et horizontale de l'image.
Dans la même idée de positionnement de l'image on trouve les paramètres:
Left Offset: (Réglages à gauche) on indique la largeur de la marge à gauche en dixièmes de pouces. Center: (Centrage) centre le document sur le papier. Ce choix (On ou Off) annule le Left Offset. Les règlages concernant le rendu des couleurs sont déjà moins "algébriques" et plus difficiles à conceptualiser. On trouve tout cela dans le menu Dithering:
Ordered: (Ordonné) il s'agit d'un procédé ou les nuances sont retranscrites en agençant les points de façon ordonnée. (plus les points sont rapprochés, plus la coloration est sombre). Halftone: (Demi-Ton) joue sur l'accentuation plus ou moins importante des couleurs grace à l'utilisation de demi-teintes. F-S or Floyd-Steinberg: est un procédé analytique consistant à faire intervenir plus de points noirs, ceci a pour but d'obtenir une image plus contrastée et parfois plus sombre. Le calcul est long, et le temps d'impression en souffre beaucoup.
Le menu Density (Densité) indique la densité d'impression.
Il reste Scaling (Echelonnage) pour établir la relation entre un pixel à l'écran et un point à l'écran. Si on sélectionne Fraction, cette relation sera celle exigée par les limites indiquées dans Height et Width Limits. Si on sélectionne Integer, chaque point de l'écran sera multiplié par un facteur entier pour générer un point à l'imprimante (en fait le point sera une association de points), ceci évite les distortions à l'impression. La disquette Workbench est pleine à craquer. Les Drivers ont donc été enregistrés sur la disquette Extra. Voici la recette pour transformer votre disquette 1.2, qui contient un traitement de textes ou un logiciel de dessin, en 1.3 en ce qui concerne
l'imprimante et pour les non-possesseurs de 2ème lecteur:

```
Resident Copy     ; Copy est maintenant en mémoire
Resident cd
Copy df0:devs/Printer. device Ram:
```

Insérez la disquette Extras, puis entrez:

```
Copy df0:devs/printers/<Votre Driver d'imprimante>
```

Ceci copie le Printer-Device en mémoire et <Votre Driver d'imprimante>, si vous avez une CBM_MPS1000, vous mettez à la place CBM_MPS1000.
Maintenant, insérez votre disquette 1.2 à modifier, puis entrez:

```
Copy Ram:Printer. Device df0:devs
Copy Ram:<Votre Driver d'imprimante>
df0:devs/printers
```

Et voilà c'est fini, votre disquette gère l'imprimante avec tous les avantages du 1.3 sur ce plan. On peut aussi copier les Preferences:

```
Reinsérez le Workbench 1.3, puis entrez:
Copy df0:Prefs/Preferences ram:
Insérez la disquette à améliorer, puis entrez:
Copy Ram:Preferences df0:
```

C'est terminé pour les Preferences, voyons maintenant System et Utilities.
Dans System on retrouve avec émotion CLI, DiskCopy, Format, SetMap, et InitPrinter que l'on connait déjà. Parmi les nouveautés, on peut trouver FixFonts, en fait c'est un petit utilitaire qui va remettre à jour les fichiers avec le suffixe ".font", lorsqu'il y a ajout ou suppression d'une police. En effet, dans le tiroir "Fonts", on trouve des fichiers ".font", il y en a un par type de caractères (ex: Ruby, Emerald...) et chaque fonte a plusieurs polices, c'est-à-dire plusieurs tailles. Les polices sont indiquées dans le fichier ".font" qui correspond à la fonte et sont

contenues dans le tiroir portant son nom. Certains caractères existent en trois tailles; si vous enlevez une des tailles, il faut modifier le fichier ".font" et c'est là que FixFonts intervient, puisqu'il modifie le fichier ".font" concerné. Pour l'utiliser, il suffit de cliquer sur son icône. Cela peut paraître inutile, mais ça peut servir lorsque la disquette est pleine à craquer, les polices étant relativement volumineuses. Format possède une option FFS qui veut tout simplement dire Fast Filing System, la vitesse de traitement des données sur un disque dur dont la ou les partitions ont été formatées avec FFS est accrue, c'est encore un bon point pour les possesseurs de disque dur. A quand le FFS sur nos petites disquettes?
Voici sa syntaxe:
FORMAT DRIVE <Lecteur> NAME <Nom> [NOICONS] [QUICK] [FFS] [NOFFS]
NAME: Le nom que portera la disquette
DRIVE: Le lecteur ou se trouve la disquette
NOICONS : la disquette n'aura pas d'icone si cette option est choisie. QUICK: pour un formatage rapide
FFS : Fast Filing System
NOFFS : pas de FFS
Exemple:
Format DRIVE df0: NAME Vide QUICK

Une autre nouveauté, c'est FastMemFirst, qui réorganise la mémoire. Effectivement, les coprocesseurs ont accès à un bloc de 512 Ko, le reste de la mémoire (externe ou sur carte) est appelé FastMem, seul le microprocesseur y a accès. FastMemFirst fait de telle sorte que la mémoire externe soit utilisée en premier, c'est-à-dire que les premiers 512Ko de celle-ci seront utilisables par les coprocesseurs.
Enfin on a MergeMem qui fusionne les blocs de mémoire de plusieurs cartes d'extension. Dans le tiroir Utilities, on retrouve NotePad, Calculator, Say, GraphicDump, InstallPrinter et Clock à qui on a adjoint une petite soeur très pratique, ClockPrt. Grâce à elle, votre pointeur se transforme en une horloge très sobre peu coûteuse en mémoire et toujours prête. Dans les nouveautés, il faut tout d'abord remarquer le More remamié à la mode ?ess que l'on trouve dans les disquettes du domaine public pour l'affichage des modes d'emploi. En voici les commandes:
Espace : Page suivante
Return : Ligne suivante
q ou CTRL+C: Pour quitter
H : Aide , donne toutes les commandes mais en anglais
/mot : Un petit exemple: vous recherchez un mot, TOTO , pour le retrouver vous faites: /TOTO
n : Recherche la prochaine apparition du mot cherché
CTRL + L : Vide la page d'écran
< : Première page
> : Dernière page
%N : Avance de N % dans le fichier
BackSpace: Page précédente
E : gère l'unité logique ENV: (nous en reparlerons)
Toujours dans les nouveautés, Cmd qui détourne un fichier de l'interface
série ou parallèle vers une disquette, voici sa syntaxe:
Cmd Nom_du_péripherique Nom_du_fichier [opt i s m n]
Nom_du_periphérique : il faut spécifier serie ou parallèle
avec "serial" pour "serie" et "parallel" pour "parallèle".
Nom_du_fichier : c'est le nom que le fichier aura sur la
disquette. i : ignore un fichier commençant par quatre 0.
s : supprime les écritures initiales (après un reset de ScreenDump , recopie d'écran sur imprimante).
m : installé pour des fichiers multiples jusqu'à un Break (arrêt) ou un CTRL+C.
n : autorise l'affichage de notes explicatives durant le déroulement de l'opération.
Un petit exemple: Cmd parallel TOTO opt s n

PrintFiles fait aussi partie des news. Il permet d'imprimer des fichiers sa syntaxe est simple:
Printfiles Nom_du_fichier Pas besoin de commentaires. Voilà, c'est terminé en ce qui concerne les tiroirs System et Utilities. Maintenant parlons de ce qui provoque chez les adorateurs du CLI une joie sans égale, le Shell. Tout le monde connait la crise de nerfs inévitable lorsque l'on tape une ligne de commandes et que l'on s'aperçoit qu'une faute de frappe s'est glissée, il faut alors tout retaper. Grâce au Shell, ces ennuis sont oubliés: pour rappeler une ligne entrée précédemment il suffit d'envoyer un curseur haut (c'est la touche avec une flèche vers le haut), on peut ainsi se promener dans toute la succession de commandes entrées. De plus le "1>" qui ne donnait guère d'informations au sujet de l'endroit où l'on se trouvait dans la disquette est remplacé par le numéro du CLI, la disquette, et toute l'arborescence. Les capacités d'édition n'ont pas été les seules à avoir bénéficié d'améliorations, le Shell possèdant sa Shell-StartUp, tout comme le Workbench a sa Startup-Sequence, c'est-à-dire que c'est un fichier Batch où on peut mettre certaines instructions qui seront exécutées lors de l'ouverture d'un Shell. La Shell-Startup se trouve dans le tiroir "s". Pour l'éditer, tapez:
Ed s/Shell-Startup
Une liste d'instructions apparaît. Par exemple, rajoutons à la fin:
Echo "Bienvenu dans le Shell !!!"
Sauvegardons le tout en entrant X puis Return, puis entrons EndCLI pour fermer le Shell actuel, et réouvrons-le en cliquant sur l'icône Shell. La petite phrase s'affiche. C'est un exemple simple, mais c'est à vous d'avoir d'autres idées... On a évidemment remarqué l'instruction Alias, qui permet d'appeler des instructions par des abréviations, par exemple:
Alias r RUN
Désormais en entrant r, cela revient au même que taper RUN. (C'est tout de même plus élégant que Rename c/RUN r). Alias a encore bien des ressources que nous verrons plus tard. Encore un atout du Shell, la commande Resident, une bonne solution pour mettre en mémoire des instructions, plus simple à utiliser que "Copy c/XX RAM:". Mais beaucoup plus DANGEREUSE. Donc lisez attentivement ce qui va suivre. ATTENTION: n'utilisez Resident que pour des instructions qui contiennent le bit Pure. Comment le savoir ? Avec l'instruction List. Par exemple:
List c/Run donne l'affichage:
c/Run 2568 --p-r Wed 13-Aug-88 18:02:35

Et c'est le --p qui nous dit si l'instruction est Pure ou non. En fait, elle nous dit si elle ne laisse pas des traces en mémoire après son exécution et si elle peut-être appelée par un autre programme. Le danger vient du fait que la mise en mémoire avec Resident d'une commande non pure peut avoir des conséquences désastreuses pour le système, c'est-à-dire Guru ou corruption du disque dur (les mots à ne pas prononcer). On peut remarquer que Protect met le bit "pure" à une commande qui en est initialement dépourvue. Ceci dit, mettons Run en mémoire:
Resident Run
Voilà on s'arrête là pour le Shell, du moins pour ce mois-ci (NDC: Raaaah, ouf!). Maintenant, parlons des nouveaux habitants du tiroir "c":
SETENV, GETENV: que l'on pourrait traduire par régler un environnement et récupérer un environnement. Pour les utiliser, il faut tout d'abord créer une unité logique ENV grâce à Assign:
MakeDir ram:TOTO
Assign ENV: Ram:TOTO
Ici, en fait, l'unité logique ENV est appelée TOTO. Maintenant on peut utiliser SETENV pour créer une

variable d'environnement:
SETENV X df0:c/Ed
SetEnv crée donc une variable X dans laquelle on range la valeur df0:c/Ed". On peut le vérifier en entrant:
GetEnv X et on obtient l'affichage:
df0:c/Ed
Ceci ne sert pour le moment qu'avec More, en pressant la touche E, le système va demarrer Ed. Run a été modifié, il a maintenant une option, qui lui permet de lancer un programme à partir du CLI ou du Shell et redonne la main au CLI tout de suite après:
Run >nil: programme
Info lui aussi a été revu, il peut maintenant être appliqué un seul périphérique, c'est-à-dire soit df0: ou df1:
Info dfo: et vous saurez tout sur df0:
Info peut être utilisé de la même façon sur une partition de disque dur. Cependant, ATTENTION, le nom qui suivra Info ne sera pas celui de votre partition mais celui qu'elle porte dans la MountList, par exemple votre partition s'appelle TOTO (toujours la même) et elle porte le nom p2 en CountList, alors entrez :
Info p2 et PAS Info TOTO
FF est un programme qui accélère l'affichage des caractères, on peut le voir avec More. Pour l'activer on entre : FF -0 , pour le désactiver, on entre FF -n où n est un nombre entier. NEWSHELL: ouvre une autre fenêtre Shell si le segment Shell-Seg est résident. En effet, dans la Startup-Sequence, on trouve l'instruction:
Resident CLI L:Shell-Seg ADD
Si elle n'y est pas, rajoutez-la pour pouvoir utiliser NewShell, sinon il ouvrira une fenêtre CLI. Et bien voilà, on peut prévoir de bonnes soirées grâce à ce WorkBench 1.3 . Il y a encore bien des choses découvrir, nous en reparlerons.
Jean Michel Marie-Julie

PLUS PROPRE!!!

La programmation proche du hardware, et en particulier l'assembleur utilisé dans les démos, ne s'entend pas bien avec le système d'exploitation de l'Amiga, nous allons aujourd'hui essayer de les réconcilier.

Le système d'exploitation de l'Amiga est très complexe et cela force les programmeurs à rester relativement "propres" dans leurs méthodes, comme vous l'avez sans doute remarqué dans les deux précédents listings, le type de programmation que je vous offre dans ces colonnes n'est pas vraiment un exemple de rigueur. Je suis personnellement un adepte de la programmation "sauvage"qui consiste à reprogrammer directement les coprocesseurs. Cette méthode ne peut pas s'intégrer correctement dans un système, surtout quand il est multi-tâche. Pour limiter la casse, je vous donne ici deux routines qui sauvent puis restituent les principaux registres utilisés par le système. La première: SAVE_ALL fait une copie de DMACON, INTENA et du vecteur de l'IRQ, arrête les drives et interdit le multi-tâche. La seconde RESTORE_ALL restitue ces registres ainsi que le pointeur de la copper-list puis réactive le multi-tâche.

Le seul point un peu particulier de ces deux routines se trouve au niveau de la restitution des registres. Comme les modifications des registres des coprocesseurs se font en modifiant les bits avec le bit 15 qui sert d'interrupteur, on vide tout d'abord les registres avec un MOVE.W #$7fff,xxxx puis on remet la valeur que l'on avait sauvée aprés avoir mis le bit 15 à 1 (celui qui sert d'interrupteur) ainsi que, dans certain cas, un autre bit qui sert de commutateur général.

L'utilisation de ces routines est simple, il suffit de placer un BSR SAVE_ALL tout au début de votre programme puis un BSR RESTORE_ALL à la fin, juste avant le RTS final qui ramène au CLI ou bien au WORKBENCH.

```
save_all:
 move.b #%10000111,$bfd100;  Arrête les drives
 move.l 4,a6;                Base d'EXEC
 jsr -132(a6);               FORBID (vire multi-tache)
 move.l $6c,save_vecteur_irq; Sauve le vecteur de l'IRQ
 move.w $dff01c,save_intena;  Sauve INTENA
 or.w #$8100,save_intena;    On met certains bits à 1
pour pouvoir tous les replacer avec un OR
 move.w $dff002,save_dmacon;  Sauve DMACON
 or.w #$c000,save_dmacon
 rts

restore_all:
 move.l save_vecteur_irq,$6c
 move.w #$7fff,$dff09a;          Vide INTENA
 move.w save_intena,$dff09a;     Place la copie
 move.w #$7fff,$dff096;          Vide DMACON
 move.w save_dmacon,$dff096;     Place la copie
 move.l 4,a6;                    Base d'EXEC
 lea name_glib,a1;               Ouvre la "graphic.library"
 moveq #0,d0;                    Vide D0
 jsr -552(a6);                   OPEN_LIBRARY
 move.l d0,a0;                   Sauve le handler
 move.l 38(a0),$dff080;          STARTUPCL dans COPL1C
 clr.w $dff088;                  COPJMP1
 move.l d0,a1;                   Adresse de la librairie
 jsr -414(a6);                   CLOSE_LIBRARY
 jsr -138(a6);                   PERMIT (remet multi-tache)
 rts

save_intena:dc.w 0
save_dmacon:dc.w 0
save_vecteur_irq:dc.l 0
name_glib:dc.b "graphics.library",0

 even
```

En général, les animations des démos se font durant l'IRQ générée par le copper, la routine qui tourne hors de l'IRQ est réduite à la plus simple expression et se limite souvent à un bête test de souris du type:

```
Wait_mouse:
 btst #6,$bfe001
 bne  wait_mouse
```

Cela bloque l'éxécution jusqu'à ce que l'on appuie sur la touche gauche de la souris. Vous pouvez maintenant modifier les deux programmes des numéros précédents pour que l'on puisse les quitter et revenir au CLI (c'est quand même plus beau...).

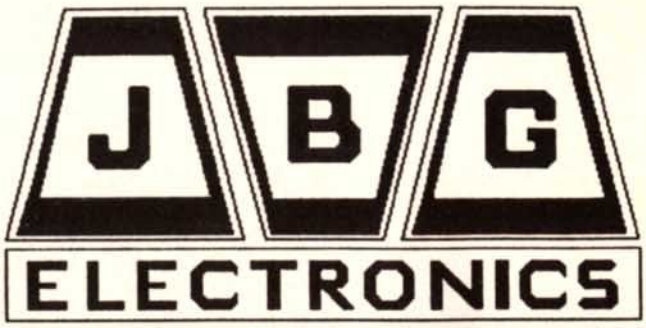
DUAL-PLAYFIELD

Continuons aujourd'hui notre découverte du hardware de l'Amiga avec un mode graphique très particulier: le "dual-playfields", qui permet de réaliser des scrollings superposés à peu de frais.

Le mode dual-playfield, que l'on sélectionne avec le bit N° 10 de BPLCON0 ($dff100), permet de travailler sur deux playfields totalement indépendants et comportant chacun jusqu'à trois bitplans et donc 8 couleurs. Dans ce mode, un des playfields utilise les plans impairs et les couleurs 0 à 7 (c'est le playfield 1) et l'autre les plans

pairs et les couleurs 8 à 15 (le playfield 2). La première couleur de chaque playfield (la 0 pour le playfield 1 et la 8 pour l'autre) est dite "transparente" et permet de voir le playfield placé en dessous. On sélectionne la priorité des playfields (lequel se trouve devant l'autre) avec le bit N° 6 de BPLCON2 ($dff102); si ce bit est à 0, le playfield 1 a priorité, sinon, c'est le playfield 2.
Le nombre de bitplans par playfield dépend du nombre total de bitplans indiqué dans BPLCON0, il y en aura toujours le même nombre dans les deux sauf si le nombre total est impair, dans ce cas, le playfield 1 en aura un de plus que le 2.
Dans le programme qui suit, nous allons faire rebondir verticalement une image en 8 couleurs tout en la déplacant horizontalement de gauche à droite devant (ou derrière) une autre, également en 8 couleurs, sans utiliser le blitter, outil lourd et lent réservé aux travaux beaucoup plus complexes. De plus notre image qui bouge passera devant l'autre image lors de la descente et derrière lors de la montée. Pour faire cela, il faut placer la première image dans un des playfield et l'autre dans le second. On considère que l'image qui doit se déplacer se trouve placée dans la partie du haut des bitplans du playfield 1, pour l'afficher à l'ordonnée voulue, on place les pointeur vidéo au début de la VBL sur le bas des bitplans (après la zone où se trouve l'image) afin qu'ils affichent une image vide, puis on attend la position du faisceau correspondant à la position où l'on veut afficher notre image, c'est à ce moment-là que l'on place dans les pointeurs vidéos la véritable adresse du début des bitplans. Pour afficher l'image à l'abscisse choisie, il suffit de modifier l'adresse de départ des pointeurs en haut du bitplan ainsi que le décalage horizontal dans BPLCON1; afin que ces variations dans le décalage n'apparaissent pas à l'écran sur le bord gauche, on fait une fenêtre plus étroite de 16 points tout en gardant les mêmes valeurs pour DDFSTRT et DDFSTOP. On doit placer une image vide avant et après la partie qui bouge afin qu'il n'y ait pas de superposition des playfields quand la priorité change au moment du rebond (ce serait très laid). Toutes ces manipulations sont réalisées avec le copper qui, contrairement au blitter, ne travaille pas sur les mêmes cycles que le 68000 et ne lui en prend donc aucun; comme très peu de cycles sont utilisés, rien ne vous empêche de réaliser en plus un scrolling texte avec le blitter dans le playfield fixe ou même dans celui qui bouge.
Les images utilisées dans ce programme sont au format 320*256 et 8 couleurs MAIS PAS IFF, il faut les convertir à l'aide d'un petit programme basic donné ci-dessous qui reconstitue les bitplans et la palette afin qu'ils soient plus facilement utilisables.
Le programme en assembleur est toujours au format du Kseka mais comme d'habitude il n'a rien de particulier dans sa syntaxe et vous pourrez sans mal l'adapter à un autre assembleur; seule l'insertion des images peut vous poser un petit problème.

```
;                       Demonstration du dual-playfield

miny=48;                Ordonnée minimum pour le rebond en
haut
maxy=208;               Maximum pour le bas
vitesse=2;              Vitesse de deplacement verticale

main:
 bsr save_all;          Sauve tous les registres système

 move.l #irq,$6c;       Prépare IRQ,DMACON et INTENA
 lea $dff000,a6
 move.w #$3fff,$9a(a6)
 move.w #$c010,$9a(a6)
 move.w #$3fff,$96(a6)
 move.w #$83c0,$96(a6)

 move.w #$6600,$100(a6); BPLCON0 dual playfield,
                         couleur et 6 plans
 clr.l $102(a6)
 move.l #$2c912cc1,$8e(a6)
 move.l #$003800d0,$92(a6)
 move.l #copper_list,$80(a6)
 clr.w $88(a6)

 lea palettei,a0;       Palette de couleur du playfield 1
 move.l #$dff180,a1
 move.w #7,d0
place_palettei:
 move.w (a0)+,(a1)+
 dbra d0,place_palettei

 lea palettep,a0;       Palette du playfield 2
 move.w #7,d0
place_palettep:
 move.w (a0)+,(a1)+
 dbra d0,place_palettep

 ; Préparation des pointeurs bitplans dans la copper-list
 ; Ceux du playfield 1 pointent sur la partie de l'image
sous ce
 ; qui doit bouger (l'adresse de la première ligne vide est
ici 12
 ; lignes après le début de l'image, soit 12*40=4800
octets).

 move.l #bitplansp,d0
 move.l #bitplansi+2560,d1
 move.w #2,d2
 move.l #copper_list,a0
prepare_copper_list:
 swap d0
 swap d1
 move.w d0,2(a0)
 move.w d1,26(a0)
 swap d0
 swap d1
 move.w d0,6(a0)
 move.w d1,30(a0)
 add.l #10240,d0
 add.l #10240,d1
 add.l #8,a0
 dbra d2,prepare_copper_list

 clr.w cx
 move.w #miny,cy
 move.w #vitesse,vy

bloque:
 btst #6,$bfe001;       Attend un appui sur la souris
 bne bloque
 or.b #2,$bfe001;       On allume la Led power
 bsr restore_all
 moveq #0,d0;           Code de retour
 rts

irq:

 movem.l d0/d1/d2/a0/a1/a2,-(sp)
 move.w $dff01e,d0
 and.w #$dff01c,d0
 btst #4,d0
 beq fin_irq;           Si ce n'est pas l'IT copper

 move.w vy,d0
 add.w d0,cy
 cmp.w #miny,cy
 bmi rebond
 cmp.w #maxy,cy
 bpl rebond
 bra pas_rebond
rebond:
 neg.w vy;              Inverse la vitesse (rebond)
 move.w vy,d1
 and.w #%1000000,d1
 move.w d1,$dff104;     Priorité des playfields
 eor.b #2,$bfe001;      On fait clignoter la Led power
```



163, avenue du maine 75014 paris

tel: 45.41.41.63 ou 45.41.44.54 metro: mouton-duvernet

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

3490 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

5190 Frs

AMIGA 500
+ 5 LOGICIELS
et cable Peritel

4290 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 100 Frs Les 10

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

5990 Frs

****

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Telephonez au :
45 41 44 54
Pour Disponibilité et prix

****

AMIGA 500
Moniteur Couleur
1084 S
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 2000
9990 Frs H.T

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM

5490 F HT

ATARI MEGA ST2
MONOCHROME
9950 F HT

REPRISE DE VOTRE ORDINATEUR
POUR L'ACHAT DU MEGA ST

Lecteur 720 K 3.5 P	1290 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	1890 f
Disque Dur megafile 30	4990 f
Pistolet Amiga	390 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2450 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	1490 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2850 f
Lecteur Double Face Interne	1050 f

CLUB NINTENDO - JBG
présente les dernieres nouveautés
TOP GUN
CASTELVANIA
GRADIUS
GOONIES II
LE SUPER JOYSTICK NINTENDO

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port materiel : 100 Frs

Conditions spéciales pour les :
- Comités d'entreprises
- Colléctivites - Ecoles

Renseignements au :
45 41 26 04

VOTRE COMMANDE

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
TEL .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....

carte bleue
Date exp. Signature

```
pas_rebond:

 add.w #1,cx;                Déplacement horizontal
 cmp.w #320,cx
 bmi pas_sorti
 clr.w cx
pas_sorti:

 move.w cy,d0;          Modifie un wait dans la copper-list
 move.b d0,attend_debut_objet
  move.w cx,d1
 move.w d1,d2
 and.w #15,d1
 move.w d1,$dff102;          Décalage du playfield 1 dans
BPLCON1

 neg.w d2;              Calcul de l'adresse dans les bitplans
 add.w #319,d2
 lsr.w #3,d2
 and.w #$fffe,d2
 lea bitplansi,a0
 add.w d2,a0
 move.l a0,d0
  move.w #2,d1;              Modifie des pointeurs dans la
                             copper-list
 lea affiche_objet,a0
prepare_copper_listb:
 swap d0
 move.w d0,2(a0)
 swap d0
 move.w d0,6(a0)
 add.l #10240,d0
 add.l #8,a0
 dbra d1,prepare_copper_listb

 move.w #$10,$dff09c;        IT traitée
fin_irq:
 movem.l (sp)+,d0/d1/d2/a0/a1/a2
 rte
 *** C'est ici qu'il faut mettre les routines SAVE_ALL et
 ****
 *** RESTORE_ALL fournies dans un autre article de ce
numéro ****

copper_list:
 dc.l $00e40000,$00e60000;   Pointeur du playfield 2
 dc.l $00ec0000,$00ee0000
 dc.l $00f40000,$00f60000

 dc.l $00e00000,$00e20000;   Pointeur du haut du
                                  playfield 1
 dc.l $00e80000,$00ea0000
 dc.l $00f00000,$00f20000

 dc.l $009c8010;             IT copper
attend_debut_objet:
 dc.l $0001fffe;             Attend la bonne position
affiche_objet:
 dc.l $00e00000,$00e20000;   Pointeur du playfield 1
 dc.l $00e80000,$00ea0000
 dc.l $00f00000,$00f20000
 dc.l $fffffffe;             Attend la VBL

cx:dc.w 0
cy:dc.w 0
vy:dc.w 0

; Il faut merger les images avec des RI
; à l'adresse palettep pour l'image fixe
; et palettei pour celle qui bouge.

palettep:blk.w 8;           Palette des plans pairs
bitplansp:blk.l 7680;       Plans pairs
palettei:blk.w 8;           Palette des plas impairs
bitplansi:blk.l 7680;       Plans impairs

 end                ; Ceci est la fin du listing: c'est fini.
```

A présent, voici le petit programme Basic qui permet de convertir une image IFF 320*256 8 couleurs en un fichier qui a un format bien plus simple, les 16 premiers octets contiennent la palette de couleurs (1 mot par couleur) puis viennent les 3 plans de 10240 octets. Mon programme de conversion n'est pas un exemple de bonne programmation, mais le peu de mémoire disponible avec le basic force à faire du bricolage.

```
REM  Programme de conversion d'images IFF
REM  images 8 couleurs et 320*256 uniquement

source$="image.iff"      Ceci est le nom du fichier source
dest$="image.dat"        Nom du fichier destination
p$=""                    Chaine de travail
OPEN "o",#2,dest$
OPEN "i",#1,source$
A$=INPUT$(60,#1)
A$=INPUT$(24,#1)
b$=SPACE$(16)
aa=SADD(A$)
ab=SADD(b$)
FOR A=0 TO 7             Tout ça pour la palette
 POKE ab+A*2,PEEK(aa+A*3)/16
 POKE
ab+A*2+1,(PEEK(aa+A*3+1)*16+PEEK(aa+A*3+2))/16
 PRINT PEEK(ab+A*2);PEEK(ab+A*2+1);" ";  NEXT A
CLOSE #1
PRINT #2,b$;
FOR b=0 TO 2
 OPEN "i",#1,source$
  p$=""
  A$=INPUT$(156+b*40,#1)
  FOR A=0 TO 255
    p$=p$+INPUT$(40,#1)
    IF A<255 THEN A$=INPUT$(80,#1)
  NEXT A
  CLOSE #1
  PRINT #2,p$;
NEXT b
CLOSE #2
```

Et voila, le dual-playfield est vaincu, vous pouvez maintenant réaliser vous-même des scrollings différentiels époustouflants qui ne manqueront pas d'étonner vos ami(e)s.

MISE EN BOITE

Pour aller plus loin dans notre étude de la programmation des démos, nous allons voir dans cet article comment programmer l'affichage de carrés de couleurs avec le sympathique copper.

Comme nous l'avons déja vu dans les articles précédents, le copper permet de réaliser très aisément des animations en manipulant les registres du processeur vidéo. Un des effets qui est souvent utilisé dans les démos est l'affichage de "boites" colorées, créées en changeant la couleur du fond. Dans le listing qui suit, je vous donne une routine qui permet de créer une copper-list qui affiche une boite de ce type contenant un dégradé. Cette routine doit recevoir 7 paramètres: les coordonnées de deux coins opposés de la boite, l'adresse de la table du dégradé ainsi que l'adresse de la fin de cette table, et la valeur de la couleur du fond. Il faut que la copper-list soit placée au label COPPER_LIST et qu'il y ait un tampon de 4 Ko à cet endroit-là.

La méthode utilisée consiste à placer sur chaque ligne deux WAITs et deux MOVEs:
WAIT pour attendre que le faisceau rentre dans la boite

MOVE xx,$dff180 pour changer la couleur
WAIT pour attendre que le faisceau sorte de la boite
MOVE xx,$dff180 pour remettre la couleur du fond, cela sur toute la hauteur où se trouve la boite.

La précision horizontale pour la synchronisation du copper est de 4 points, il faut donc pour avoir une animation fluide que les déplacements horizontaux se fassent selon une vitesse multiple de 4 points par VBL. Pour illustrer l'utilisation de cette routine, le programme affiche une boite qui se déplace en faisant rebondir ses deux coins opposés sur les bords de l'écran. L'animation est réalisée durant l'IRQ générée par le copper.

```
;                    Affichage de "boites" avec le copper
maxx=250;                    Limites pour les rebonds
minx=20
maxy=250
miny=20

main:
 bsr save_all

 move.l #irq,$6c
 lea $dff000,a6
 move.w #$3fff,$9a(a6);      Nettoie DMACON et
                             INTENA (que copper)
 move.w #$c010,$9a(a6)
 move.w #$3fff,$96(a6)
 move.w #$83c0,$96(a6)

 move.w #$0200,$100(a6);     On vire tous les bitplans
 clr.l $102(a6)
 move.l #copper_list,$80(a6)
 clr.w $88(a6);              Lance notre copper-list

bloque:
 add.w #1,d1
 btst #6,$bfe001
 bne bloque
 bsr restore_all
 moveq #0,d0;                Retour au CLI
 rts
; D0=x1 D1=y1  D2=x2 D3=y2  D4=couleur du fond
; A0=table du dégradé  A1=Fin de la table

box:;                        Routine de tracage de boites
 or.w #1,d0;                 Bits 0 des x mis à 1 pour les
 or.w #1,d2;                 WAITs de la copper-list
 cmp.w d0,d2;                On reclasse les coordonnées
 bpl pas_swap_h
 exg d0,d2
pas_swap_h:
 cmp.w d1,d3
 bpl pas_swap_v
 exg d1,d3
pas_swap_v:
 lea copper_list,a2
 move.l a0,a3;               Début de la table dans A3
boucle_construit:
 move.b d1,(a2)+;            Wait du début de ligne
 move.b d0,(a2)+
 move.w #$fffe,(a2)+
 move.w #$0180,(a2)+;        Changement de couleur
                             dans la boite
 move.w (a3)+,(a2)+;         Couleur prise dans la table
 cmp.l a3,a1;                Fin de table ?
 bpl suite_construit
 move.l a0,a3;               Si oui on revient au début
suite_construit:
 move.b d1,(a2)+;            Wait de fin de ligne
 move.b d2,(a2)+
 move.w #$fffe,(a2)+
 move.w #$0180,(a2)+;        Changement de couleur
                             pour fin de boite
 move.w d4,(a2)+;            Couleur du fond dans D4
 add.w #1,d1;                Ligne suivante
 cmp.w d1,d3;                Fin de la boite ?
 bpl boucle_construit;       Sinon on continue
 move.l #$009c8010,(a2)+;on provoque l'IT copper à la fin
 move.l #$fffffffe,(a2)+;    puis on attend la VBL
 rts

; Voici l'IRQ, elle est comme d'habitude...
irq:
 movem.l d0/d1/d2/a0/a1/a2,-(sp)
 move.w $dff01e,d0
 and.w #$dff01c,d0
 btst #4,d0 beq fin_irq

 move.w vx1,d0;              Déplace X1
 add.w d0,cx1
 cmp.w #maxx,x1
 bpl rebondx
 cmp.w #minx,cx1
 bmi rebondx1
 bra pas_rebondx1
rebondx1:
 neg.w vx1;                  Inverse vitesse si rebond
pas_rebondx1:

 move.w vx2,d0;              Idem pour X2
 add.w d0,cx2
 cmp.w #maxx,cx2
 bpl rebondx2
 cmp.w #minx,cx2
 bmi rebondx2
 bra pas_rebondx2
rebondx2:
 neg.w vx2
pas_rebondx2:
 move.w vy1,d0;
Idem pour Y1
 add.w d0,cy1
 cmp.w #maxy,cy1
 bpl rebondy1
 cmp.w #miny,cy1
 bmi rebondy1
 bra pas_rebondy1
rebondy1:
 neg.w vy1
pas_rebondy1:

 move.w vy2,d0;              Et enfin Y2
 add.w d0,cy2
 cmp.w #maxy,cy2
 bpl rebondy2
 cmp.w #miny,cy2
 bmi rebondy2
 bra pas_rebondy2
rebondy2:
 neg.w vy2
pas_rebondy2:
 move.w cx1,d0;              Appel de la routine
 move.w cy1,d1
 move.w cx2,d2
 move.w cy2,d3
 moveq #0,d4;                Couleur du fond noire
 lea degrade,a0
 lea degrade+58,a1
 bsr box

 move.w #$10,$dff09c;        IT traitée
fin_irq:
 movem.l (sp)+,d0/d1/d2/a0/a1/a2
 rte

 ** Il faut merger ici les routines SAVE_ALL et
RESTORE_ALL
 ** fournies dans un autre article

cx1:dc.w $40;                Coordonnées de départ
cy1:dc.w $40
```

```
cx2:dc.w $80
cy2:dc.w $80
vx1:dc.w -6;                    Vitesses de départ
vy1:dc.w -4
vx2:dc.w 4
vy2:dc.w 2

degrade:dc.w $f00,$e01,$d02,$c03,$b04,$a05,$906,$807
 dc.w $708,$609,$50a,$40b,$30c,$20d,$10e,$00f
 dc.w $10e,$20d,$30c,$40b,$50a,$609,$708,$807
 dc.w $906,$a05,$b04,$c03,$d02,$e01
copper_list:
 dc.l $009c8010
 blk.l 800

end
```

Voila, c'est fini, le seul petit défaut de cette méthode est qu'elle utilise la copper-list sur toute la hauteur de la boite; pour pouvoir placer d'autres instructions sur les mêmes lignes de balayage, il faudrait placer des zones vides dans la copper-list créée par la routine. Mais même avec cette méthode, il serait impossible de placer des WAITs sans détruire toute l'organisation de la boite.

ONDULATIONS

Pour continuer notre découverte des scrollings sur Amiga, nous allons faire ici un scrolling qui ondule verticalement avec une ombre portée, comme celui de la "workbench demo" des Wild-Coppers.

L'ombre portée est facilement réalisable en utilisant 2 bitplans qui pointent sur la même mémoire vidéo avec un décalage de 320 octets soit 8 lignes verticalement, et un décalage horizontal réalisé avec le registre BPLCON1 prévu à cet effet (car si on le fait avec les adresses, on voit apparaître à gauche de l'écran l'ombre de la partie du texte la plus à droite). Le vrai problème se trouve donc au niveau du scrolling lui-même.
Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'utilisation du copper n'est pas la meilleure méthode pour réaliser une telle animation car la copper-list aurait une longueur de 20 Ko et il faudrait recalculer 2560 MOVEs à chaque VBL avec le 68000. Donc, il faut la faire avec le blitter, le copper n'étant utilisé que pour des tâches secondaires telles que les dégradés de couleurs. Bien que l'utilisation du blitter soit en général déconseillée, il faut bien reconnaître que les transferts de blocs permettent de produire certains effets irréalisables sans eux; ici, nous devons faire un scrolling ondulant, il est donc hors de question de faire un gros transfert pour décaler tout le texte, il faut gérer le bloc en plusieurs morceaux. La précision horizontale de l'ondulation (largeur des "marches d'escalier" dans les courbes) sera de 4 pts. La méthode retenue consiste donc à faire le scrolling en découpant le bloc en tranches de 4 pts de largeur. La théorie est simple et limpide, la pratique l'est moins. Le programme se déroule ainsi:

Dans une table nommée TABLE_ONDE se trouvent les adresses correspondant aux "altitudes" où doivent se trouver chacune de ces tranches. Cette table est calculée avec un programme basic à l'aide d'une fonction sinus. Dans une seconde table qui se trouve au label TABLE_HAUTEURS se trouvent les hauteurs actuelles de chacune de ces tranches. On sait donc où aller chercher la tranche et où la recopier. Dans trois autres tables (TABLE_SRC TABLE_DST et TABLE_MSK) se trouvent les adresses de départ et d'arrivée des transferts théorique (sans le mouvement vertical) ainsi que l'adresse où se trouve le masque. On fait le scrolling ainsi:

On gère les tranches une par une de la gauche vers la droite; pour chacune d'entre elles, on doit calculer l'adresse de départ et d'arrivée avec les tables citées ci-dessus. On commence par prendre la somme de l'adresse de base du bitplan et de l'adresse où doit se faire le scrolling. On ajoute ensuite à cette adresse l'adresse de départ du transfert (TABLE_SRC) et l'adresse où se trouve la tranche actuelle (TABLE_HAUTEURS) et on obtient ainsi l'adresse du pointeur pour la source A. On fait de même avec la table TABLE_DST, mais on ajoute ensuite l'adresse prise dans TABLE_ONDE on obtient ainsi les adresses pour la destination; on sauve ensuite dans TABLE_HAUTEURS la nouvelle hauteur prise dans TABLE_ONDE. On a donc l'adresse de départ et celle d'arrivée, il reste le problème des masques car on gère des blocs des 4 pts de large au milieu de mots de 16 pts, il faut donc utiliser un masque pour recopier la tranche que l'on est en train de traiter sans écraser les mots où elle doit être recopiée, on utilise donc les sources B et C, B pointant sur l'adresse où l'on va recopier la tranche et C sur le masque. Avec cette opération, on garde tout le mot destination sauf les 4 pts où l'on place la tranche. L'opération logique sera donc:

$D=(\bar{A}*C)+(B*C)$ que l'on peut transformer en:

$D=(\bar{A}*C)*(B*B)+(\bar{B}*C)*(A*A)$

$D=\bar{A}\bar{B}\bar{C}+A\bar{B}C+ABC+ABC$ Donc les bits 6,4,7 et 3 de BLTCON0

Les déplacements de 4 pts vers la gauche se font avec un décalage de 12 pts vers la droite car comme les rotations fonctionnent avec un barillet, ce qui sort à droite revient à gauche; malheureusement, lorsque l'on fait cela, le bloc descend d'une ligne c'est pourquoi les adresses de TABLE_DST sont parfois négatives, elles remontent le bloc pour corriger ce défaut.
Pour faire entrer les lettres à droite de l'écran, on utilise un tampon où se trouve la lettre en cours d'apparition, ce tampon fait 64*32 points. A chaque VBL, on le décale de 4 points vers la gauche aprés avoir recopié la colonne de gauche dans le bitplan.
Il faut noter également que pour éviter que les tranches laissent des traces en haut et en bas, on rajoute 4 lignes vides au-dessus et en dessous en déplaçant des blocs de 40 lignes (au lieu de 32) et en faisant commencer le scrolling 4 lignes plus haut que normalement; ainsi, ces 8 lignes noires effacent ce qui restait de la tranche. Si vous voulez utiliser une table qui fait des déplacements verticaux de plus de 4 points, il faudra modifier ce nombre de lignes noires pour qu'il corresponde au déplacement vertical maximum.

Pour que l'ondulation soit dynamique, il faut que la TABLE_ONDE varie, c'est pourquoi on utilise un pointeur (POINTEUR_TABLE) plutôt qu'une adresse fixe pour pouvoir donner l'impression que l'onde se déplace sur le texte. La vitesse de déplacement du pointeur est contenue dans VITESSE, et on peut la modifier en plaçant des codes négatifs dans le texte. Lorqu'il rencontre un tel code, le programme le rend positif puis le multiplie par 4 pour obtenir une vitesse de déplacement en nombre d'octets par VBL (on multiplie par 4 car la table est faite d'adresses chacune sur un mot long).

Comme ce scrolling est réalisé avec le blitter, il prend beaucoup de temps dans la VBL, il faut donc éviter que le balayage passe sur le texte pendant que l'on déplace les tranches (il y aurait dans ce cas un "décrochage" très laid) pour cela, il faut placer le texte en bas de l'écran ou bien attendre un peu après l'IRQ du copper avant d'appeler la routine SCROLL.

Pour ce qui est du jeu de caractères, l'image qu'il faut

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

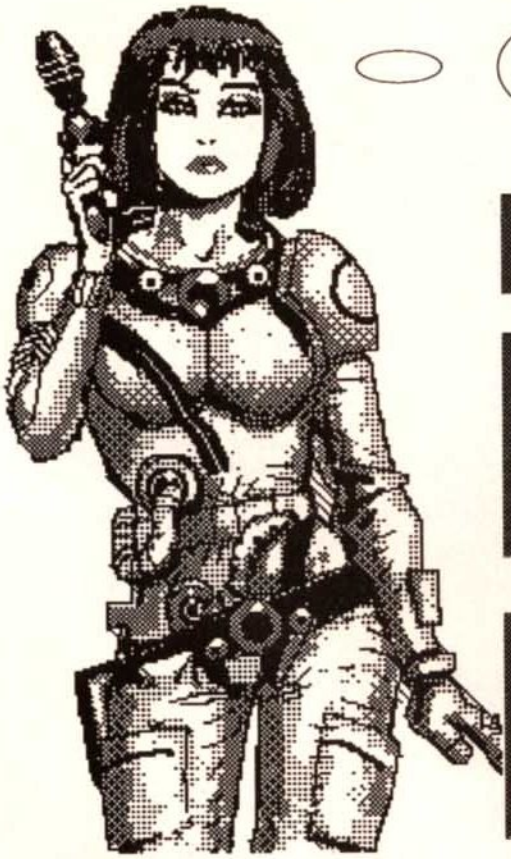
12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

INDOOR SPORT	100 F	ZOOM	100 F
ATTAX	100 F	INTER.SOCCER	120 F
ARENA	100 F	LEATHERNECK	120 F
BARBARIAN	100 F	MAJOR MOTION	120 F
TERRORPODS	100 F	MENACE	120 F
OBLITERATOR	100 F	TURBO TRACK	120 F

PROMOTION LOGICIELS AMIGA

LAS VEGAS	100 F	QUADRALIEN	100 F
INDOOR SPORTS	100 F	TETRAQUEST	100 F
ATTAX	100 F	BARBARIAN	100 F
GROWTH	100 F	TERRORPODS	100 F
BETTER DEAD	100 F	OBLITERATOR	100 F
SUBBATTLE	100 F	DEEP SPACE	100 F
SPY VS SPY	100 F	MENACE	120 F
BOULDER DASH	100 F	AIRBALL	120 F
CHUBY GRISTLES	100 F	HIT DISK (4J.)	150 F

PROMOTION LOGICIELS ATARI



SAV d'enfer

DE - 15 A - 30% SUR LES MONITEURS
JUSQU' A FIN AVRIL

Réparation immédiate de votre ATARI ST
garanti ou non ! sous reserve de disponibilite des pieces

Offre 1: 520 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
4990 F

Offre 2: 1040 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
6490 F

LECTEUR DF AMIGA
990 Frs
LECTEUR DF ATARI
990 Frs

Offre 3: Amiga 500
+ DELUXE PAINT II + 6 jeux
+ joy + 10 Disquettes
4490 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
C.P. .....VILLE.....
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE EXP.|_|_|_|_|

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

OFFRE N° .... = _____
LOGICIEL _____ ST ☐ AMIGA ☐ = _____
LOGICIEL _____ ST ☐ AMIGA ☐ = _____
LOGICIEL _____ ST ☐ AMIGA ☐ = _____
LOGICIEL _____ ST ☐ AMIGA ☐ = _____
LOGICIEL _____ ST ☐ AMIGA ☐ = _____
FRAIS DE PORT LOGICIEL + 25 F
FRAIS DE PORT MACHINE OU + 50 F
TOTAL TTC = ☐

utiliser est la même que celle du scrolling qui rotate (320*256 monochrome non-compactée) ainsi que la table des adresses (que vous pouvez donc réutiliser). Les lettres doivent faire au maximum 30 points
de haut, évitez d'utiliser la première et la dernière ligne car elles laisseraient des traces pendant les déplacements rapides.

Le listing est prévu pour le Kseka mais il est facilement adaptable à d'autres assembleurs.

```
;                    Scrolling qui ondule verticalement

ligne=4800;                  Adresse où est placé le scrolling

main:

 bsr save_all
 move.l #debut_texte,pointeur_texte
 move.w #1,compteur_texte
 move.l #table_onde,pointeur_table

 lea $dff000,a6
 move.w #$3fff,$9a(a6);          Vide INTENA
 move.w #$c010,$9a(a6);          INTENA (copper)
 move.w #$3fff,$96(a6);          Vide DMACON
 move.w #$83c0,$96(a6);          DMACON (copper,blitter
et bitplan)
 move.l #copper_list,$80(a6);    COP1LC
 clr.w $88(a6);                  COPJMP1
 move.l #$2c81f4c1,$8e(a6);      DIWSTRT et DIWSTOP
 move.w #$2200,$100(a6);         BPLCON0
 move.l #$00f00000,$102(a6);     BPLCON1 et BPLCON2
 clr.l $108(a6);                 BPL1MOD et BPL2MOD
 move.l #$003800d0,$92(a6);      DDFSTRT et DDFSTOP
 clr.w $180(a6);                 COLOR0 (fond noir)
 move.l #irq,$6c

 move.l #bitplan,d0
 lea copper_list,a0;             Construit la copper-list
 move.w #$00e0,(a0)+;            Remet les pointeur vidéo
 swap d0
 move.w d0,(a0)+
 move.w #$00e2,(a0)+
 swap d0
 move.w d0,(a0)+
 move.l #bitplan-320,d0
 move.w #$00e4,(a0)+
 swap d0
 move.w d0,(a0)+
 move.w #$00e6,(a0)+
 swap d0
 move.w d0,(a0)+
 move.l #$009c8010,(a0)+;        Provoque IT copper

 lea table_degrade,a1
 move.w #$a0,d0;              Abscisse de la première ligne
cree_degrade:
 move.b d0,(a0)+
 move.b #1,(a0)+
 move.w #$fffe,(a0)+
 move.w (a1),d1
 move.w #$182,(a0)+;             Couleur du texte
 move.w d1,(a0)+
 move.w #$186,(a0)+
 move.w d1,(a0)+;             Couleur du texte sur l'ombre
 lsr.w #1,d1
 and.w #$777,d1
 move.w #$184,(a0)+;             Couleur de l'ombre
 move.w d1,(a0)+

 move.w (a1)+,d1
 move.w #$180,(a0)+;             Couleur du fond
 and.w #$f00,d1
 move.w d1,(a0)+
 add.w #1,d0
 cmp.w #$e0,d0;               A-t-on atteint la dernière ligne ?
 bmi cree_degrade
 move.l #$fffffffe,(a0)+;          WAIT de la fin de la
copper-list
 bloque:
  btst #6,$bfe001;            Attend l'appui sur la souris
  bne bloque

  and.b #$fd,$bfe001;  On remet la led power (bit 1 à 0)
  bsr restore_all
  moveq #0,d0;                     Code de retour=0
  rts;                        Et hop, direction le CLI

; Vous pouvez encore optimiser un peu cette routine en
faisant les transferts sur des mots qui se suivent avec des
mots longs commme par exemple les modulos (vous
gagnez 12 cycles avec un move.l #xxx,xxx.l plutôt que
deux move.w #xxx,xxx.l)

 scroll:;                     THE routine
  movem.l d0-d2/a0-a4,-(sp)

  move.l pointeur_table,a0;      Table des "altitudes"
  move.l #bitplan+ligne-160,d2;  Adresse où commence le
                                 scrolling
  moveq #79,d0;                  80 tranches
  lea table_src,a1;              Adresses sources
  lea table_dst,a2;              Adresses destinations
  lea table_msk,a3;              Table des masques
  lea table_hauteurs,a4;         Table des hauteurs

; Toutes les initialisations du blitter sont faites en dehors
de ; la boucle, une seule fois afin de gagner du temp dans
la VBL.

  clr.w $dff060;                 Modulo C
  move.w #38,$dff062;            Modulo B
  move.w #38,$dff064;            Modulo A
  move.w #38,$dff066;            Modulo D
  move.l #$cfd80000,$dff040;     Controle
  move.l #$ffffffff,$dff044;     Masque A

 main_boucle_scroll:;            Boucle principale du
scrolling
  move.l d2,d1;                  Adresse où l'on se trouve
  add.l (a1)+,d1;                Ajoute la source
  add.l 4(a4),d1;                Et la hauteur où est ce bloc
  move.l d1,$dff050;          Dans le pointeur de la source A
  move.l d2,d1;                  Adresse où l'on se trouve
  add.l (a2)+,d1;                Plus la destination
  add.l (a0),d1;                 Plus la hauteur
  move.l (a0)+,(a4)+;         On sauve la nouvelle hauteur
  move.l d1,$dff054;             Destination D
  move.l d1,$dff04C;             Source B
  move.l (a3)+,$dff048;          Adresse du masque dans la
                              source C

  move.w #40*64+1,$dff058;  Bloc de 40*16 points et
                              démarre

 wait_blit:;                     Routine d'attente
  btst #14,$dff002;  Bit 14 de DMACON (1=blitter occupé)
  bne wait_blit
  dbra d0,main_boucle_scroll;  On boucle 80 fois

 lettre:
  sub.w #1,compteur_texte;       Est-ce la fin de la lettre?
  bpl suite_affiche_lettre;      Non
  move.l pointeur_texte,a1;      Pointeur actuel sur le texte
lit_lettre:
  move.b (a1)+,d0;            Si oui, nouvelle lettre dans D0
  bgt pas_fin_texte;          Ni fin ni changement de
vitesse
  beq fin_texte;              Fin du texte
  neg.b d0;                   Pour les changement de vitesse
  and.l #$ff,d0;              8 bits de poid faible
  lsl.l #2,d0;                D0 * 4
  move.l d0,vitesse;          Sauve cette nouvelle vitesse
  bra lit_lettre;             Retourne à la routine normale
```

```
fin_texte:
 lea debut_texte,a1;          Revient au début
 move.b (a1)+,d0;             Prend la premiére lettre
pas_fin_texte:
 move.l a1,pointeur_texte;    Sauve le pointeur
 sub.b #"A",d0;               Calcul de l'adresse de l'adresse
 and.w #$00ff,d0;               de l'image de la lettre
 lsl.w #2,d0

; Copie la lettre depuis l'image iff des caractères dans le
tampon

 lea adr_lettres,a1
 move.l 0(a1,d0.w),$dff050;   Adresse de l'image comme
                              source
 move.l #tampon_lettre+2,$dff054; Tampon comme
                              destination
 move.w #36,$dff064;          Modulo pour l'image IFF
 move.w #4,$dff066;           Modulo pour le tampon
 move.l #$09f00000,$dff040;   Control (D=A)
 move.l #$ffffffff,$dff044;   Masques de A pleins
 move.w #32*64+2,$dff058;     32*32 points
 bsr wait_blit_2;             Routine d'attente
 move.w #6,compteur_texte;    Lettre entière

suite_affiche_lettre:

; Efface la colonne de 4 pts à droite du bitplan pour que
des parasites ne reviennent pas.

 move.l #bitplan+ligne+38,$dff050
 move.l #bitplan+ligne+38,$dff054
 move.l #$09f00000,$dff040
 move.l #$fff0ffff,$dff044
 move.w #38,$dff064
 move.w #38,$dff066
 move.w #64*64+1,$dff058
 bsr wait_blit_2

; Prend la première colonne de 4 pts à gauche dans le
tampon et la copie à droite du bitplan

 move.l #c4,$dff048
 move.l #bitplan+ligne+38,d0
 add.l (a0),d0
 move.l (a0),-4(a4)
 move.l d0,$dff04c
 move.l #tampon_lettre+2,$dff050
 move.l d0,$dff054
 clr.w $dff060
 move.w #38,$dff062
 move.w #6,$dff064
 move.w #38,$dff066
 move.l #$cfd80000,$dff040
 move.l #$ffffffff,$dff044
 move.w #32*64+1,$dff058
 bsr wait_blit_2

;          Décale le tampon de 4 pts vers la gauche
 move.l #tampon_lettre+2,$dff050
 move.l #tampon_lettre,$dff054
 move.w #2,$dff064
 move.w #2,$dff066
 move.l #$c9f00000,$dff040
 move.l #$ffffffff,$dff044
 move.w #32*64+3,$dff058
 bsr wait_blit_2

 move.l vitesse,d0;           Déplace le pointeur des
                              hauteurs
 sub.l d0,pointeur_table
 cmp.l #table_onde,pointeur_table; Est-on au début de la
                              table ?
 bpl fin_scroll;              Non
 eor.b #2,$bfe001;            Si oui la led power clignote
 move.l #table_onde+316,pointeur_table; et on revient au
                              début
fin_scroll:

 movem.l (sp)+,d0-d2/a0-a4
 rts

irq:;                         Une IRQ bête et méchante
 move.l d0,-(sp)
 move.w $dff01c,d0
 and.w $dff01e,d0
 btst #4,d0
 beq fin

 bsr scroll

 move.w #$10,$dff09c;         IT copper traitée
fin:
 move.l (sp)+,d0
 rte

wait_blit_2:
 btst #14,$dff002;            Le bit 14 de DMACON
indique si
 bne wait_blit_2;             le blitter travaille
 rts

  ** Il faut mettre ici les routines SAVE_ALL et
RESTORE_ALL **
  ** Données dans un autre article **

table_src:
 dc.l 0,0,0,2,2,2,2,4,4,4,4,6,6,6,6,8,8,8,8,10,10,10,10
 dc.l 12,12,12,12,14,14,14,14,16,16,16,16,18,18,18,18
 dc.l 20,20,20,20,22,22,22,22,24,24,24,24,26,26,26,26
 dc.l 28,28,28,28,30,30,30,30,32,32,32,32,34,34,34,34
 dc.l 36,36,36,36,38,38,38,38
table_dst:
 dc.l -40,-40,-40,0,-38,-38,-38,2,-36,-36,-36,4
 dc.l -34,-34,-34,6,-32,-32,-32,8,-30,-30,-30,10
 dc.l -28,-28,-28,12,-26,-26,-26,14,-24,-24,-24,16
 dc.l -22,-22,-22,18,-20,-20,-20,20,-18,-18,-18,22
 dc.l -16,-16,-16,24,-14,-14,-14,26,-12,-12,-12,28
 dc.l -10,-10,-10,30,-8,-8,-8,32,-6,-6,-6,34
 dc.l -4,-4,-4,36,-2,-2,-2,38
table_msk:
 dc.l
c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4
 dc.l
c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4
 dc.l
c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4
 dc.l
c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4,c1,c2,c3,c4

c1:blk.w 40,$0fff;            Masques
c2:blk.w 40,$f0ff
c3:blk.w 40,$ff0f
c4:blk.w 40,$fff0
adr_lettres:
 dc.l lt,lt+4,lt+8,lt+12,lt+16
 dc.l lt+20,lt+24,lt+28,lt+32,lt+36
 dc.l lt+1280,lt+1284,lt+1288,lt+1292,lt+1296
 dc.l lt+1300,lt+1304,lt+1308,lt+1312,lt+1316
 dc.l lt+2560,lt+2564,lt+2568,lt+2572,lt+2576
 dc.l lt+2580,lt+2584,lt+2588,lt+2592,lt+2596
 dc.l lt+3840,lt+3844,lt+3848,lt+3852,lt+3856
 dc.l lt+3860,lt+3864,lt+3868,lt+3872,lt+3876
debut_texte:
 dc.b
"_VOICI_UN_NOUVEAU_SCROLLING_OFFERT_PAR_
"
 dc.b -4,"_GENERATION_IV____",-1
 dc.b
"_ENTIEREMENT_FAIT_AU",-2,"_BLITTER_ET_NON_
PAS_"
 dc.b -1,"AU_COPPER_____"
 dc.b -8,"HEHEHEHE_____",-1,"___",0
 even
```

```
table_onde:

 ** Il faut mettre ici la table créée avec le programme
Basic **

table_degrade:
 dc.w $00f,$11f,$22f,$33f,$44f,$55f,$66f,$77f
 dc.w $88f,$99f,$aaf,$bbf,$ccf,$ddf,$eef,$fff
 dc.w $fff,$eef,$ddf,$ccf,$bbf,$aaf,$99f,$88f
 dc.w $77f,$66f,$55f,$44f,$33f,$22f,$11f,$00f
 dc.w $00f,$11f,$22f,$33f,$44f,$55f,$66f,$77f
 dc.w $88f,$99f,$aaf,$bbf,$ccf,$ddf,$eef,$fff
 dc.w $fff,$eef,$ddf,$ccf,$bbf,$aaf,$99f,$88f
 dc.w $77f,$66f,$55f,$44f,$33f,$22f,$11f,$00f
image_lettres:;              Faire un RI ici pour l'image
 blk.w 69
lt:
 blk.l 2560

 data

compteur_texte:dc.w 1
pointeur_texte:dc.l 0
tampon_lettre:blk.l 2560
vitesse:dc.l 0
pointeur_table:dc.l 0
table_hauteurs:blk.l 200
bitplan:
 blk.l 2560
copper_list:
 blk.l 512
```

Voilà le petit programme basic qui vous fait un fichier .S qui contient la table de la trajectoire. En changeant la formule qui calcule la forme de l'onde vous pouvez faire varier les effets; par exemple, on peut faire une partie de la table avec une fréquence et l'autre avec une autre, on crée ainsi l'effet d'une "vague" qui se déplace sur le texte.

```
REM  Creation de trajectoires REM          F.Fleuret
1989

FOR a=0 TO 12.56 STEP .0785
  b=INT(16+16*SIN(a))
  PSET (c,100-b)
  IF (c AND 7)=0 THEN a$=a$+CHR$(10)+" dc.l
$"+HEX$(40*b) ELSE $=a$+",$"+HEX$(40*b)
  c=c+1
NEXT a
PRINT a$
OPEN "o",#1,"df1:Onde.s"
PRINT #1,a$
CLOSE #1
```

Et voilà, un scrolling de plus pour vos démos. Le gros défaut de ce scrolling est le temps qu'il prend dans la VBL (presque le tiers) ce qui est génant, surtout si vous le faites sur 2 bitplans. Néanmoins, il était intéressant de voir ce que le blitter peut faire de plus complexe que de simples transferts rectangulaires.

F.FLEURET

LE BLITTER

Jay Miner, le concepteur des différents chips de l'Amiga, voulait fabriquer une machine aux possibilités d'animation extraordinaires. Le "fabuleux" 68000 n'étant pas assez rapide pour le transfert de plusieurs blocs graphiques en moins d'un 50ème de seconde, il créa un coprocesseurspécialisé appelé 'Blitter' (Block Image Transferer).

Rappelons que ce chip réalise les opérations suivantes dix à vingt fois plus rapidement que le 68000 et de plus sans prendre de temps machine :
- transfert de blocs
- affichage de droites et de pixels
- remplissage de formes avec "patterns" codées sur 16 bits

Toute donnée manipulée avec le Blitter doit obligatoirement se trouver dans les premiers 512 ko (chip memory) de la machine : Commodore devrait livrer dans le courant de l'année 89 un nouveau jeu de chip adressant 1 mega (ehanced chip set).

Le blitter utilise 4 canaux DMA, 3 serviront pour le transfert des données de la mémoire vers le coprocesseur (on les appellera arbitrairement source A, source B et source C) et le dernier dirigera les données du blitter vers la mémoire (destination D). Pour le transfert d'un simple bloc, l'utilisation d'une seule source sera nécessaire. On a la possibilité de spécifier jusqu'à 256 combinaisons d'opérations logiques entre les différentes sources et la destination. Si le bloc à transférer est moins large que le 'bitmap' où il se trouve, il faudra donner le modulo correspondant : le modulo est égal à la largeur du bitplane moins la largeur du bloc.
Ex: le bitplane fait 320 pixels de large soit 40 octets sur 256 lignes et le bloc à transférer fait 80 pixels de large soit 10 octets sur 80 lignes. Le modulo est égal à 40 - 10 = 30.
Une autre spécificité du blitter est qu'il permet la réalisation de rotations de bits sur des lignes entières. Celles-ci se feront indifféremment vers la droite ou la gauche avec un maximum de 16 bits. Cette particularité permettra le positionnement des blocs au pixel près, mais nous obligera à réserver un mot de plus pour la largeur de ceux-ci. Après cette bafouille relativement indigeste, nous allons passer à l'analyse d'un listing court en assembleur qui montrera comment adresser ce chip pas vraiment facile à programmer (mais tellement rapide). Attention! Ce programme ne saurait fonctionner tel quel: ce n'est qu'un exemple.

Cette routine permet de réaliser le transfert d'un bloc faisant 320 pixels sur 200 lignes. Il est impératif que le bloc à transférer se trouve dans la 'chip memory' (pour l'instant les premiers 512 ko).

```
transfert:
btst   #14,$dff002        ; attend que le blitter ait fini
bne    transfert          ; s'il fonctionne lors de l'appel

move   #$ffff,$dff044     ; masque gauche bltafwm
move   #$ffff,$dff046     ; masque droit  bltalwm
move   #0,$dff064         ; modulo source A      bltamod
move   #0,$dff066         ; modulo destination D  bltdmod
move.l #$09f00000,$dff040 ; destination = source B
                          ; taille du bloc à transférer
move   #20,d2             ; 20 mots de large
move   #200,d3            ; 200 lignes de haut
lsl    #6,d3              ; taille du bloc codée dans
or     d2,d3              ; le registre d3
move.l source,a3          ; met adresse du départ du bloc
                    dans a3
move.l destination,a4     ; met adresse de destination
                    dans a4

move.l a3,$dff050         ; source a bltapth
move.l a4,$dff054         ; destination D bltdpth
move   d3,$dff058         ; met la taille et démarre
rts                       ; le transfert est réalisé
```

LES SPRITES :

L'Amiga possède aussi des sprites "hardware" ce qui lui autorise des animations très rapides. Rappelons que le nom des machines possédant de tels objets graphiques: TI 99/4a, Atari 800 XL, Commodore 64 et divers MSX. Le ST et L'Archimèdes en sont dépourvus! Il faut considérer le sprite comme un objet complètement à part! Celui-ci est créé par le "chip" vidéo lors du balayage écran et ne fait absolument pas partie du "bitmap". Autrement dit le programmeur ne doit pas s'occuper du réajournement du fond, car celui-ci n'est pas alteré par sa présence. Chacun des huit sprites à une priorité bien définie par rapport à ses congénères, mais possède une priorité redéfinissable au choix par rapport au fond. Prenons par exemple une scène représentant un paysage avec des arbres. On pourra faire passer arbitrairement les sprites 1 et 6 derrière les arbres, tandis que le sprite numéro 3 passera devant. Cette possibilité facilite énormément la tâche du programmeur lors de l'élaboration d'un jeu d'arcade. Il existe un registre où l'on pourra déterminer les collisions des sprites avec le décor ou entre eux. Très pratique pour un jeu de tir.

Les limites :

Un sprite ne pourra pas être défini avec plus de trois couleurs, plus une transparente, et ne fera que 16 pixels de large (hauteur indifférente). Un mode spécial permet de créer des sprites en 16 couleurs en attachant deux sprites. Le sprite sera toujours en basse résolution, même si votre écran fait 640 pixels de large.

```
*********************************
```

Programme de démonstration d'utilisation d'un sprite sous interruption. Attention ce programme ne fonctionne correctement que sur les machines ne possédant que 512 ko. Pour les possesseurs d'une extension mémoire (ou Amiga 2000), il faudra recopier la "copperlist" et les datas du sprite en "chip memory", ou encore utiliser la routine "nofastmem" livrée avec le Workbench. Ce programme a été écrit à l'aide du KSEKA, mais est facilement modifiable pour tourner sous d'autres assembleurs.

```
;                    J.M CAZALE 1988
;*********************************
;
;*********************************
; offset de quelques routines système
;*********************************
;
openlibrary   = -408   execbase    = 4
Forbid        = -30-102
Permit        = -30-108

;********************************* initialisation
générale
init:
        movem.l   d0-d7/a0-a6,-(sp)
        move.l execbase,a6          ; on ouvre la librairie
                                    graphique
        lea    gfxname,a1
        jsr    openlibrary(a6)
        move.l d0,gfxbase

        move.l execbase,a6          ; on stoppe le
                                    multitâche
        jsr Forbid(a6)

        move.l gfxbase,a0
        move   #$4000,$dff09a       ; stoppe interruption
                                    niveau 3
        move   #$03e0,$dff096       ; stoppe copper
        move.l $6c,oldirq           ; ancienne vecteur irq
        move.l 50(a0),oldcopper     ; ancien vecteur copper
        move.l #interrupt,$6c       ; nouvelle irq
        move.l #copper,50(a0        ; nouveau copper

        lea sprite1,a0              ; initialise la copperlist
        move.l a0,d0
        lea  spr0,a1
        move d0,6(a1)
        swap d0
        move d0,2(a1)

        move   #$83e0,$dff096       ; start copper
        move   #$c000,$dff09a       ; start irq

boucle:
        btst   #6,$bfe001           ; attend le click de la souris
        bne    boucle
        move.l gfxbase,a0
        move   #$4000,$dff09a       ; stoppe interrupt
        move   #$0080,$dff096       ; stoppe copper
        move.l oldirq,$6c           ; ancienne irq
        move.l oldcopper,50(a0)     ; ancien copper
        move.w #$8080,$dff096
        move.w #$c000,$dff09a
        move.l execbase,a6
        jsr Permit(a6)
        movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a6
        move.l #0,d0
        rts
oldcopper: dc.l 0

;*****************************************************
; Interruption niveau 3
; Toute routine appelée pendant cette interruption sera
; synchronisée avec l'affichage écran.
; Attention les accès disque utilisent ce niveau
d'interruption!
;*****************************************************
interrupt:
    movem.l   d0-d7/a0-a6,-(sp); sauvegarde des registres
    bsr bougesprite       ; modifie coordonnées sprite
    bsr msprite           ; réactualise position sprite
    movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a6   ; restaure les registres

    dc.w $4ef9
oldirq:
    dc.l 0                ; saute sur l'ancien vecteur

;*****************************************************
; Incrémente de 1 la coordonnée y et de 2 la coordonnée x
du sprite à
; chaque interruption
*****************************************************
bougesprite:
        lea coordy,a0
        addq #1,(a0)
        cmp  #200,(a0)
        bne non
        move #0,(a0)
non:
        lea coordx,a0
        addq #2,(a0)
        cmp  #320,(a0)
        blt  fin
        move #0,(a0)
fin:
        rts

;*****************************************************
; routine prête à l'emploi !
; Il faut initialiser coordx, coordy et mettre l'adresse de
début des
; datas du sprite en a0. ; Cette routine doit être appelée
de préférence pendant le vertical
```

```
; blanking.
;*****************************************************
msprite:
        lea coordx,a2
        move.l #0,d1
        lea sprite1,a0
        move 2(a2),d0
        add #$2b,d0
        move d0,d2
        move.b d0,(a0)
        lsr #8,d0
        lsr #1,d0
        roxl.b #1,d1
        add #31,d2          ; hauteur du sprite 31 pixels dans
                            ce cas
        move.b d2,2(a0)
        lsr #8,d2
        lsr #1,d2
        roxl.b #1,d1
        move (a2),d0

        move #$3c,d3
        lsl #1,d3
        add d3,d0
        lsr #1,d0
        roxl.b #1,d1
        move.b d0,1(a0)
        move.b d1,3(a0)
        rts


gfxbase: dc.l 0
coordx:  dc.w 0
coordy:  dc.w 0

;*****************************************************
; liste copper
;*****************************************************
copper:
        dc.w $008e,$2c81            ;diw-start
        dc.w $0090,$f4c1            ;diw-stop
        dc.w $0092,$0038            ;ddf-start normal
        dc.w $0094,$00d0            ;ddf-stop normal
        dc.w $0100,%0001000000000000 ;bplcon0 1 plan
        dc.w $0102,$0000            ;pas de scroll
%0000000000000000
        dc.w $0104,%0000000000001001  ;priorité sprite
        dc.w $0108,$0000            ;modulo pour les plans
        dc.w $010a,$0000            ;modulo pour les plans
spr0:   dc.w $0120,$0000,$0122,$0000  ;pointeur sprite 0
        dc.w $0180,$0000,$0182,$0000  ;couleur de fond
                                      a 0
        dc.w $01a2,$0fff            ;couleurs sprite
        dc.w $01a4,$0fff
        dc.w $01a6,$0f00
        dc.w $01a8,$000f
        dc.w $ffff,$fffe            ;copper-end  $ffff,$fffe


;*****************************************************
** data sprite
sprite1:                ; forme du sprite
   dc.w $0000,$0000
   dc.w $0000,$0000
   dc.w $0300,$0000
   dc.w $1B00,$0000
   dc.w $1960,$0300
   dc.w $0960,$1B00
   dc.w $0920,$1B60
   dc.w $092C,$1B60
   dc.w $092C,$1B60
   dc.w $0924,$1B6C
   dc.w $0924,$1B6C
   dc.w $8904,$5FFC
   dc.w $0004,$DFFC
   dc.w $0004,$DFFC
   dc.w $0004,$FFFC
   dc.w $0004,$FFFC
   dc.w $0008,$7FF8
   dc.w $0008,$7FF8
   dc.w $0010,$3FF0
   dc.w $0010,$1FF0
   dc.w $0010,$1FF0
   dc.w $0020,$0FE0
   dc.w $0020,$0FE0
   dc.w $0020,$0FE0
   dc.w $0020,$0FE0
   dc.w $0000,$07C0
   dc.w 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

gfxname: dc.b  "graphics.library",0


FIN !
*****************************************************
```

UTILISER LES SPRITES.

Nous allons voir ce mois-ci comment utiliser une des possibilités les plus étonnantes du hardware de l'Amiga : les sprites. Ces petits êtres espiègles nécessitent une attention toute particulière de la part du programmeur car leur mise en oeuvre est totalement indépendante du reste de la gestion de l'écran.

Nous allons tout d'abord commencer par rappeler les différentes manières d'afficher un objet se déplaçant à l'écran car bien des personnes qualifient à tort de sprite toute image se mouvant plus ou moins chaotiquement. Il existe deux méthodes principales d'affichage:
1-Les BOBs (Blitter object ou par extention du terme tout objet dessiné directement dans la mémoire vidéo par le blitter ou le 68000). Quand ils n'attaquent pas les plages (NDC: c'est une référence, vous pouvez pas comprendre...), les BOBs ne sont pas considérés par le Hardware de l'Amiga comme autre chose que de simples images (Bitmap) indistinctes d'un dessin immobile. Ceux-ci sont copiés dans vos plans de bits par le 68000 ou le blitter et sont affichés à l'écran en même temps que l'image contenue dans ces mêmes plans. Le mouvement est entièrement contrôlé par le 68000 ou le blitter qui s'occupe d'effacer le BOB et de le redessiner un peu plus loin.
2-Les Sprites (en français Lutin, c'est-à-dire une sorte de fantôme planant au dessus de l'écran et qui ne trouve pas de support matériel dans les plans de bits).
L'affichage d'un sprite ne fait pas du tout appel aux mêmes principes que celui des BOBs. Les sprites disposent d'une circuiterie spécialisée localisée dans la puce du composant vidéo (Fat Agnus et Denise) . Cette circuiterie agit de manière fort simple: sachant par l'intermédiaire de quelques registres à quelle position de l'écran il faut afficher le sprite, il suffit de comparer les coordonnées du faisceau vidéo avec les coordonnées désirées (fournies par l'utilisateur) et, au moment voulu, de superposer à la sortie vidéo normale (celle venant des plans de bits) le dessin du sprite (arrivant d'un canal DMA).

Il devient maintenant clair que l'affichage d'un sprite est beaucoup plus rapide que celui d'un BOB car toutes les opérations logiques de superposition à l'image originale sont prises en charge par un circuit électronique spécialisé, mais de ce fait, il apparaît que les opérations sur les sprites sont beaucoup plus limitées: il est plus

simple de changer quelques lignes de programme que de modifier les connexions entre les transistors de votre composant vidéo.

Nous pouvons maintenant commencer à analyser la programmation des sprites. Nous terminerons par un listing qui montre une des multiples façons de les utiliser.

L'Amiga gère 8 sprites (moins si DDFSTRT et DDFSTOP ne correspondent pas à DIWSTRT et DIWSTOP: si avez un bout d'écran caché derrière le cadre droit ou gauche. En effet dans ce cas le DMA VIDEO vole des cycles d'accès mémoire au DMA SPRITE. Même dans le pire des cas le sprite 0 sera toujours disponible).
La taille horizontale d'un sprite est de 16 points. Il n'y a pas de limitation verticale.
Les sprites sont affichés en basse résolution non entrelacée, en 4 couleurs (ou 16 si on se met en mode attaché).
Attention, il ne faut pas confondre nombre de sprites et nombre d'apparitions de sprite. En effet, un même sprite peut être affiché à plusieurs endroits de l'écran à la seule condition que ses diverses apparitions soient espacées verticalement d'une ligne: un même sprite ne doit apparaitre qu'une fois par ligne horizontale.

Les sprites peuvent être affichés de deux manières différentes: le mode DMA et le mode MANUAL.

1- Mode DMA
Grâce à ce mode les registres des sprites (voir mode MANUAL) sont chargés directement par le canal DMA SPRITE. Pour activer ou désactiver ce canal, il existe deux registres:

DMACON.w ($dff096) Ecriture seulement
DMACONR.w ($dff002) Lecture seulement
Signification des bits: bit 15 : SET/CLEAR (1=Set,0=Clear)
bit 5 : SPREN Sprite enable

Pour que le canal DMA sache où chercher les données, il existe 8 registres d'adresse qui pointent sur 8 descripteurs de sprite (structures de données contenant les dessins et les coordonnées des différentes apparitions des sprites):
DMAxPTH.l ($dff120+x*4) :x est le numéro du sprite (0 à 7)
Ces pointeurs sont dynamiques, c'est à dire qu'ils sont modifiés au fur et à mesure qu'ils sont utilisés par le hardware de l'AMIGA. Il faut donc les réinitialiser à chaque début d'écran (Vertical Blanck) par le 68000 ou par le Copper. Etant donné qu'il est impossible d'allumer les sprites indépendamment (1 seul bit DMA SPRITE pour tous les sprites dans le registre DMACON), le seul moyen d'éliminer les sprites indésirables qui ont la fâcheuse tendance à venir brouiller l'écran est de faire pointer à chaque vertical blank leur registre DMA sur 4 octets nuls (consécutifs) situés à une adresse paire.

Nous allons maintenant étudier les descripteurs de sprite. Voici donc une structure typique:

SPRxPOS.w (coordonnées de la première apparition)
SPRxCTL.w
SPRxDAT1.w (Dessin de la première ligne de la première apparition)
SPRxDAT2.w
.....
SPRxDAT1.w (Dessin de la n-ième ligne de la premiere apparition)
SPRxDAT2.w
.....
SPRxPOS.w (coordonnées de la deuxième apparition)
SPRxCTL.w
.....
SPRxDAT1.w (Dessin de la n-ième ligne de la deuxième apparition)
SPRxDAT2.w
.....
.....
0.w (Dernière apparition:SPRxPOS=0 coordonnées toujours
0.w dépassées par le balayage)
Explications des différentes données:

SPRxPOS.w:
bits 15-8: 8 bits faibles de VSTART (ordonnée du haut du sprite)
bits 7-0: 8 bits forts de HSTART (abcsisse du bord gauche)

SPRxCTL.w:
bits 15-8: 8 bits faibles de VSTOP (ordonnée du bas du sprite)
bit 7: attachement (1=oui)
bits 6-3: inutilisés
bit 2: bit fort de VSTART
bit 1: bit fort de VSTOP
bit 0: bit faible de HSTART

Vous aurez sans doute remarqué que VSTART,HSTART et VSTOP sont codés sur 9 bits, leur permettant ainsi d'accéder à tout l'écran. Notez tout de même que le cadre a priorité face aux sprites.

Analysons maintenant le stockage du dessin du sprite par l'intermédiaire de SPRxDAT1 et SPRxDAT2. La couleur de chaque pixel d'une ligne d'un sprite (il y a 16 pixels) est définie en partie par SPRxDAT1 et par SPRxDAT2 qui fournissent tous deux 1 bit du numéro de la couleur. Le pixel le plus à gauche est l'image des bits de poids fort de SPRxDAT1 et SPRxDAT2 alors que le pixel le plus à droite est celle des bits les plus faibles.

En mode non attaché:
SPRxDAT1.w bits 0 du numéro de la couleur (1 bit par pixel).
SPRxDAT2.w bits 1 du numéro de la couleur.

La combinaison de bits 00 donne la transparence. Les 3 autres bits du numéro de la couleur sont donnés par ce tableau:

Sprites,	bits 4 3 2 du numéro de couleur,	couleur de base
0-1	1 0 0	16
2-3	1 0 1	20
4-5	1 1 0	24
6-7	1 1 1	28

En mode attaché deux sprites supposés combinent leurs données pour obtenir 16 couleurs. Les combinaisons d'attachement sont (c'est toujours le sprite impair qui est attaché au sprite pair): sprites
1 et 0, 3 et 2, 5 et 4, 7 et 6. Pour connaître la couleur utilisée voici les différents bits (x appartient à 1,3,5,7):
bit 4 = 1
bit 3 = SPRxDAT2 Sprite impair numéro x
bit 2 = SPRxDAT1
bit 1 = SPRx-1DAT2 Sprite pair numéro x-1
bit 0 = SPRx-1DAT1

La couleur de base est donc la couleur 16 mais celle-ci est pour les besoins de la cause considérée par le hardware comme
transparente.

2- Mode MANUAL

Ce dernier consiste à envoyer pédestrement (NDC: gny???) les données dans les registres des sprites avec le 68000 (Mode lent mais permettant de faire des effets spéciaux). Voici les registres permettant une gestion

"manuelle" des sprites:

SPRxPOS.w ($dff140+x*8) :voir mode DMA
SPRxCTL.w ($dff142+x*8) :voir mode DMA. Ecrire dans ce registre désactive le sprite.
SPRxDATA.w ($dff144+x*8) :Donnée à afficher (voir SPRxDAT1 dans mode DMA). Ecrire dans ce registre active le sprite.
SPRxDATB.w ($dff146+x*8) :Idem (voir SPRxDAT2 dans mode DMA).

La priorité entre sprites et playfields (PF) permet de déterminer ce qui sera affiché à l'endroit des pixels (de sprite ou de playfield) transparents. Le registre BPLCON2 est dédié à la gestion des priorités:

BPLCON2.w ($dff104)
bits 15-7 inutilisés
bit 6 PF2PRI Priorité du PF2 sur le PF1 (0=non,1=oui)
bit 5 PF2P2 Coordonnée Z du PF2 bit 2 Mode dualplayfield
bit 4 PF2P1 " " " " " 1 " "
bit 3 PF2P0 " " " " " 0 " "
bit 2 PF1P2 Coordonnée Z du PF1 bit 2
bit 1 PF1P1 " " " " " 1
bit 0 PF1P0 " " " " " 0
Les coordonnées Z indiquent les positions respectives de chaque
playfield par rapport aux sprites qui sont regroupés par paires (0
et 1, 2 et 3, 4 et 5, 6 et 7):

Position du playfield	coordonnée Z
Devant	0
Entre 0, 1 et 2, 3	1
Entre 2, 3 et 4, 5	2
Entre 4, 5 et 6, 7	3
Derrière	4

La dernière fonction dont nous allons parler est la détection de collision. En effet, le hardware de l'Amiga possède des circuits logiques chargés d'effectuer les opérations nécessaires à la mise en évidence de chevauchements entre les parties non transparentes des sprites et des playfields. Deux registres sont utilisés. Le premier donne la possibilité de choisir le type de collision qui sera détecté:

CLXCON.w ($dff098) Ecriture seulement
Bit 15 test de collision sprite-sprite pour les sprites 6 & 7
Bit 14 test de collision sprite-sprite pour les sprites 4 & 5
Bit 13 test de collision sprite-sprite pour les sprites 2 & 3
Bit 12 test de collision sprite-sprite pour les sprites 0 & 1
Bits 11 à 6 ENBP
Bits 5 à 0 MVBP

Chaque pixel de l'écran situé au même endroit qu'un pixel de sprite non transparent va voir son numéro de couleur (5 bits) comparé à MVBP après avoir été masqué (avec un ET logique) par ENBP. Il y a collision si le résultat est non nul. Voici pour fixer les idées l'algorithme équivalent :

RESULTAT=COLOR_pixel AND ENBP
si RESULTAT=MVBP alors collision du sprite
sinon rien à signaler

Le second registre donne le résultat des tests de collision (chaque bit à 1 correspond à une collision):

CLXDAT.w ($dff00e) Lecture seulement
bits collision entre
15 inutilisé
14 sprites 4 ou 5 et 6 ou 7
13 sprites 2 ou 3 et 6 ou 7
12 sprites 2 ou 3 et 4 ou 5
11 sprites 0 ou 1 et 6 ou 7
10 sprites 0 ou 1 et 4 ou 5
9 sprites 0 ou 1 et 2 ou 3
8 playfield 2 et sprite 6 ou 7
7 playfield 2 et sprite 4 ou 5
6 playfield 2 et sprite 2 ou 3
5 playfield 2 et sprite 0 ou 1
4 playfield 1 et sprite 6 ou 7
3 playfield 1 et sprite 4 ou 5
2 playfield 1 et sprite 2 ou 3
1 playfield 1 et sprite 0 ou 1
0 playfield 1 et playfield 2
Il ne faut pas oublier que ce registre est rafraîchi pendant le balayage de l'écran, il vaut mieux le lire à la fin du vertical blank.

Au vu de ces explications théoriques, il est clair que les sprites peuvent jouer des rôles variés dans vos programmes. En voici quelques exemples :
- Déplacement de petits objets (utilisation normale du sprite).
Le pointeur de la souris en est un exemple concret.
- Affichage de données (en accolant les sprites on peut former un rectangle de 128 points de large permettant de simuler 2 plans de bits supplémentaires sur cette zone).
- Utilisation des sprites pour leur capacité à détecter les collisions. Cette fonction est très utile car elle décharge le 68000 des imprécises comparaisons de coordonnées et le Blitter des opérations logiques sur mémoire.

Vous avez maintenant toutes les bases pour comprendre le listing qui suit: il s'agit d'afficher un fond étoilé grâce à un sprite dont chaque apparition sera une étoile (il n'y aura au maximum qu'une étoile pour 2 lignes, ce qui est largement suffisant). L'interruption IRQ s'occupe simplement de faire pointer le canal DMA sur le descripteur de sprite et de faire bouger les étoiles à différentes vitesses (le calcul des vitesses est fait selon un algorithme aisément modifiable).

```
;*********************************
;* Fond étoilé par E.Brunet 1989 *
;*********************************
;Programmé avec le DEVPACK (sans utiliser le Linker)
;Pour taper le programme sous SEKA remplacer
;les equ par = ,les ds par blk et les \ par des ? ;Les
macros-instructions de fond étoilé
;pourront être insérées dans vos programmes
;et donner un sympathique effet spatial.
;La procédure Main donne un exemple d'utilisation ;du
fond étoilé (affiche un écran et fait clignoter
;la LED POWER en interruption).

;**************
;* Constantes *
;**************

nb_etoiles equ 21              ;Nombre d'étoiles
      numero_sprite_etoile equ 0     ;Numéro du sprite
                             ;servant à l'affichage des étoiles
;*************************************
;* Macro-instructions , PARTIE SPRITE *
;*************************************

sprite_line:macro       ;Cette macro crée les données
 dc.b \2,\1,\2+1,0      ;nécessaires à l'affichage d'un
 dc.l \3                ;sprite d'une ligne de hauteur
 endm                   ;Paramètres:
                        ;\1:HSTART \2:VSTART \3:COULEUR

start_fond_etoile:macro ;met en route le fond étoilé
 move.w #$8020,$dff096  ;en autorisant le DMA sprite
 endm

fond_etoile:macro       ;Cette macro déplace les étoiles
                        ;Elle doit être appelée à partir
                        ;d'une interruption VBL ou Copper
                        ;au début d'un nouveau balayage.
```

```
 movem.l a0/d0-d1,-(sp) ;Sauve les registres utilisés
 lea sprite_etoile,a0   ;Prend l'adresse du descripteur de
sprite
move.l a0,$dff120+numero_sprite_etoile*4
      ;et la met dans le registre d'adresse de sprite
addq.w #1,a0           ;Ajoute 1 pour pointer sur Hstart
 move.w #nb_etoiles-1,d0        ;d0 est le compteur
loop_fond_etoile:      ;(revient à faire FOR
d0=nb_etoiles-1 to 0 step -1)  move.b d0,d1          ;petit
algorithme pour savoir la vitesse
 and.b #3,d1           ;de l'étoile considérée
 addq.b #1,d1          ;vitesse minimale = 1 pixel/Vertical
Blank
 sub.b d1,(a0)         ;Bouge l'étoile (diminue HSTART)
 addq.w #8,a0          ;Passe à l'étoile suivante
 dbra d0,loop_fond_etoile       ;(en basic:NEXT D0)
 movem.l (sp)+,a0/d0-d1 ;Récupère les registres
 endm

end_fond_etoile:macro   ;Cette macro (inutile dans cet
exemple)
 move.w #$20,$dff096    ;éteint tous les sprites
 endm

;************************
;* Programme principal *
;************************
;Le programme principal s'occupe seulement d'appeler
;la routine d'initialisation du sprite après avoir
;exécuté la sienne.
;Il est totalement indépendant de la partie sprite.

main:
;Initialisation
;Vous pouvez placer ici un appel à une routine
;qui permet le retour à l'Amigados.


 move.b #%11110111,$bfd100 ;arrête drive DF0 (Bestial
non ?)
 lea $dff000,a6         ;Adresse de base des registres
 move.w #$7fff,$9a(a6)  ;Interdit les interruptions
 move.W #$07ff,$96(a6)  ;et les DMAs.
 move.l #$12000000,$100(a6)     ;1 plan de bits et couleur
 clr.w $104(a6)         ;Les sprites n'ont pas priorité
 clr.l $108(a6)         ;Annule les modulos des playfields
 move.l #$2c81f5c1,$8e(a6)      ;DIWSTRT,DIWSTOP
 move.l #$3800d0,$92(a6)        ;DDFSTRT,DDFSTOP

 lea bit_plan,a0        ;Remplir l'écran avec
 move.w #5119,d0        ;n'importe quoi.
loop_rempli_ecran:      ;C'est très laid mais c'était
 move.w #$ff,(a0)+      ;juste pour vous montrer la
différence
 dbra d0,loop_rempli_ecran    ;entre sprites et plans de
bits.

 move.l #inter_vbl,$6c  ;vecteur d'interruption
 move.w #$8300,$96(a6)  ;DMA bitplanes autorisé
 move.w #$c020,$9a(a6)  ;Autorise inter vbl

 move.l #$232,$180(a6)  ;Couleur du fond et du plan

 move.l #$00000aaa,$1a0(a6)     ;couleurs étoiles
 move.l #$07770fff,$1a2(a6)
 start_fond_etoile              ;démarre le fond étoilé

;Dans cette boucle principale vous pourrez insérez la
;routine de retour à l'amigados dont je vous ai déjà parlé.
boucle_principale:
 bra boucle_principale  ;un fond étoilé en 1 ligne! waouh!

inter_vbl:
 move.l d0,-(sp)        ;sauve d0 sur la pile

 move.w $dff01e,d0      ;consulte interrupt request
 and.w $dff01c,d0       ;et interrupt enable
 and.w #%100000,d0      ;interruption vbl?     beq
pas_vbl          ;Si non alors fin d'interruption
 move.l #bit_plan,$dff0e0       ;Pointeur sur plan de bit

;Efface les sprites indésirables.
 move.l #sprite_nul_descripteur,d0
 move.l d0,$dff124      ;Pointeur sur sprite 1
 move.l d0,$dff128      ;Pointeur sur sprite 2
 move.l d0,$dff12c      ;Pointeur sur sprite 3
 move.l d0,$dff130      ;Pointeur sur sprite 4
 move.l d0,$dff134      ;Pointeur sur sprite 5
 move.l d0,$dff138      ;Pointeur sur sprite 6  move.l
d0,$dff13c     ;Pointeur sur sprite 7

 fond_etoile            ;Exécute la routine fond étoilé

 addq.w #1,temps+2      ;Fait clignoter la led POWER
temps:
 move.w #0,d0
 and.w #7,d0            ;toutes les 0.16 seconde (0.16=8/50)
 bne pas_led
 eor.b #2,$bfe001
pas_led:

 move.w #%100000,$dff09c ;Elimine la demande
d'interruption
pas_vbl:
 move.l (sp)+,d0        ;Récupère d0
 rte                    ;Retour d'interruption

;Descripteur d'un sprite:
;Chacune de ces lignes définit une apparition différente
du
;même sprite. ;Chaque apparition représente une étoile
avec ses
;coordonnées HSTART et VSTART ainsi que sa couleur.
;Vous pourrez modifier ces coordonnées qui dans le cas
présent
;ont été tirées aléatoirement.
sprite_etoile:
 sprite_line 13,50,$00010000    ;Première apparition
 sprite_line 94,60,$00010001
 sprite_line 251,70,$00000001
 sprite_line 228,80,$00010000
 sprite_line 5,90,$00000001     sprite_line
 27,100,$00010001
  sprite_line 121,110,$00000001
  sprite_line 242,120,$00010000
  sprite_line 59,130,$00000001
  sprite_line 158,140,$00010001
  sprite_line 188,150,$00000001
  sprite_line 217,160,$00010000
  sprite_line 139,170,$00000001
  sprite_line 204,180,$00000001
  sprite_line 78,190,$00010001
  sprite_line 15,200,$00010000
  sprite_line 6,210,$00000001
  sprite_line 187,220,$00010001
  sprite_line 179,230,$00010000
  sprite_line 255,240,$00000001
  sprite_line 88,250,$00010001  ;Dernière apparition
  dc.l 0 ;Fin de description du sprite

;Données pour MAIN

sprite_nul_descripteur:
 dc.l 0  ;Descripteur d'un sprite non affiché

bit_plan:       ;mémoire pour le plan de bit
 ds.l 2560

 end
```

E.Brunet.

LA GUERRE DES ROBOTS

Et voici un grand concours de programmation, concours dont la durée est pour le moment indéterminée mais que vous retrouverez certainement pendant de nombreux mois. Nous avons choisi de faire ce concours avec le GFA 3.0 comme support, grâce à quoi le concours portera sur le ST et sur l'Amiga, ce langage étant assez simple pour être à la portée d'un maximum de personnes!

LE SCENARIO

En l'an 2042, la programmation alliée à l'intelligence artificielle est devenue un sport parmi les autres. Ce sport cérébral permet d'opposer de nombreux programmeurs, et de recruter les meilleurs d'entre eux. Les participants sont chargés de programmer un robot à l'aide d'instructions simples et de macro-commandes! Une fois tous les robots programmés, 16 d'entre eux entrent dans un labyrinthe aléatoire, mais un seul en sortira. Le but du programmeur est de donner une certaine intelligence à son robot, de telle manière qu'il puisse s'en sortir, car une fois entré dans le labyrinthe, chaque robot tente d'exterminer ses concurrents! Pour cela, le robot peut tirer sur ses adversaires, mais aussi poser des mines...
Dans ce grand concours organisé par Génération 4 et ST Magazine, vous allez jouer le rôle d'un programmeur de robot. Ne vous en faites pas, même si votre niveau n'est pas des meilleurs, nous allons tout vous expliquer et vous serez les premiers surpris des résultats de vos robots!

LES REGLES

Le programme donné dans cet article permet de faire s'affronter 16 robots indépendants dans un labyrinthe généré aléatoirement. La touche 'P' permet de stopper le combat et la touche 'S' d'avoir un compte-rendu de l'état des robots et des sources d'énergie placées dans le labyrinthe. Les robots sont constitués d'un corps renfermant un accumulateur laser, un cerveau électronique et quelques organes. Les règles du jeu sont les suivantes:

I) *L'ENERGIE*

L'énergie est un veritable flux vital pour le robot, car il l'utilise pour toutes ses actions. L'épuisement total de l'énergie d'un robot signifie la mort pour lui. Au départ, le niveau d'énergie de tous les robots est à son maximum, soit 5000 points.

1) LES PERTES D'ENERGIE

a) PERTE D'ENERGIE EN FONCTION DU TEMPS DE REFLEXION

Le cerveau du robot consomme à chaque tour de jeu une quantité d'energie proportionnelle au temps de réflexion. Ce temps de réflexion est en réalité la durée d'exécution de la procédure dirigeant le robot. En fait, il vous faudra donc trouver un compromis entre un programme rapide et peu fiable et un programme excellent mais très lent!

b) PERTE D'ENERGIE LORS D'UNE COLLISION

Une collision se produit si le robot demande à aller sur une case déja occupée. L'objet percuté détermine les dégâts infligés.

-Collision avec un mur: le robot subit dans ce cas 250 points de dégâts.
-Collision avec un autre robot: chaque robot subit un dommage égal à celui résultant de la collision avec un mur.

c) PERTE D'ENERGIE DUES AUX TIRS

Chaque robot possède un laser de haute puissance qui lui permet d'attaquer les autres robots présents dans le labyrinthe.
Le laser émet un rayon de portée illimitée dans une des quatre directions possibles (N, S, E, O). Il ne peut traverser que les cases vides ou contenant une mine. Le robot peut tirer s'il n'est pas sur une source d'énergie, auquel cas la cadence de tir est limitée à un tir tous les trois tours, car l'accumulateur laser a besoin d'un peu de repos pour se recharger après chaque tir!

-Energie consommée lors d'un tir: chaque tir coûte 20 points.
-Energie perdue par la réception d'un tir: un robot qui est touché par un faisceau laser perd 200 points d'énergie.

d) PERTE D'ENERGIE DUES AUX MINES

Les mines sont de petits objets que les robots déposent sur le sol et qui explosent lorsqu'un robot marche dessus.

-Pose: les robots peuvent poser des mines sur les quatre cases adjacentes. La perte d'énergie résultant de la pose d'une mine dépend du contenu de la case où elle se fait.
-Pose sur une case vide: la perte est de 25 points.
-Pose sur un robot: la perte est de 50 point pour le robot qui la pose et de 400 pour celui qui la reçoit. La pose échoue dans ce cas!
-Pose sur une source d'énergie: ceci est interdit par le règlement. Tout robot faisant ceci perd 1500 points d'énergie, et la pose a bien sûr échoué.
-Pose sur un mur: dans ce cas, le mur est désintégré et la pose ne se fait pas. Le robot perd 750 points d'énergie.

-Déminage: un robot peut déminer une des quatre cases adjacentes, mais ceci lui coûte 100 points d'énergie.

-Passage sur une mine: le passage sur une case contenant une mine provoque une perte de 1000 points d'énergie. Les mines sont en effet des armes particulièrement meurtrières.

e) PERTE D'ENERGIE POUR LA CONSTRUCTION D'UN MUR

Un robot peut bâtir des murs sur les cases vides du labyrinthe (une case est vide lorsqu'il n'y a ni objets, ni mines dessus). Même si le mur n'est pas construit, le robot perd 750 points d'énergie.

f) PERTE D'ENERGIE LORS DES DEPLACEMENTS

Les robots se déplacent grâce à leur moteur qui consomme à chaque déplacement 10 points d'énergie.

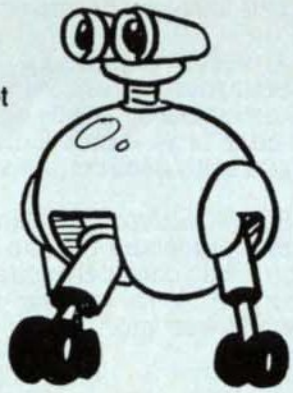
2) LES GAINS D'ENERGIE

Des sources d'énergie sont placées à certains endroits du labyrinthe et permettent aux robots de recharger leurs accumulateurs. Pour ce faire, le robot doit aller sur la case de la source et attendre passivement. Malheureusement pour les robots, les sources ne sont pas éternelles; elles disposent d'une charge énergétique initiale qui ne pourra aller qu'en diminuant au fur et à mesure que les robots se rechargeront. Les sources se voient allouées 5000 points d'énergie au départ.

GAINS D'ENERGIE SUR UNE SOURCE: tout robot installé sur une source récupère 100 points d'énergie par tour de jeu (la charge de la source diminue d'autant). Notez qu'un robot en recharge ne peut pas tirer au laser.

Chaque robot est représenté à l'écran par une lettre (A pour le robot 1, etc...) et un symbole. Le symbole est placé à droite de la lettre et représente le type de dommage qu'a subi le robot. La signification des symboles est la suivante:

* Passage sur une mine
b Pose sur une source
d Laser
e Destruction d'un mur
f Pose d'une mine sur un robot
m Collision
n Réception d'une mine
x Déminage
Δ Construction d'un mur
≃ Recharge



II) *LES SENS*

1) LE TOUCHER

-Palpeurs: grâce à des palpeurs, les robots connaissent le contenu des quatre cases qui leur sont adjacentes.

-Analyseurs: les robots peuvent tester la présence d'une mine sur une des cases adjacentes. La perte d'énergie lors d'une analyse est de 25 points.

2) LE RADAR
Les robots peuvent connaître le contenu de n'importe quelle case du labyrinthe (mais ce sens ne s'utilise pas de la même manière que celui des palpeurs).

3) LA RADIO
-Emission: chaque robot peut envoyer un message à un autre robot. Ce message est constitué de deux chiffres.
-Reception: Chaque robot peut demander au système quel message lui a envoyé un autre robot.
-Douleur: le robot ressent ses pertes et ses gains d'énergie.

III) *PROGRAMMATION DES ROBOTS*

ATTENTION, IL EST TOTALEMENT INTERDIT DE FAIRE APPEL A D'AUTRES LANGAGES QUE LE GFA BASIC 3.0!

Chaque robot est dirigé par une procédure qui lui est propre. Ces procédures sont placées à la fin du programme et se nomment R1,R2,...,R16. De plus, chaque robot peut posséder des initialisations (variables tableaux, calculs, etc...) placées dans les procédures INIT_R1, INIT_R2, jusqu'à INIT_R16. Vous devez placer dans la procédure d'initialisation de votre robot son nom dans la variable NOM$.

Le rôle du programme du robot est de renvoyer au système une commande pour indiquer ce qu'il désire faire.

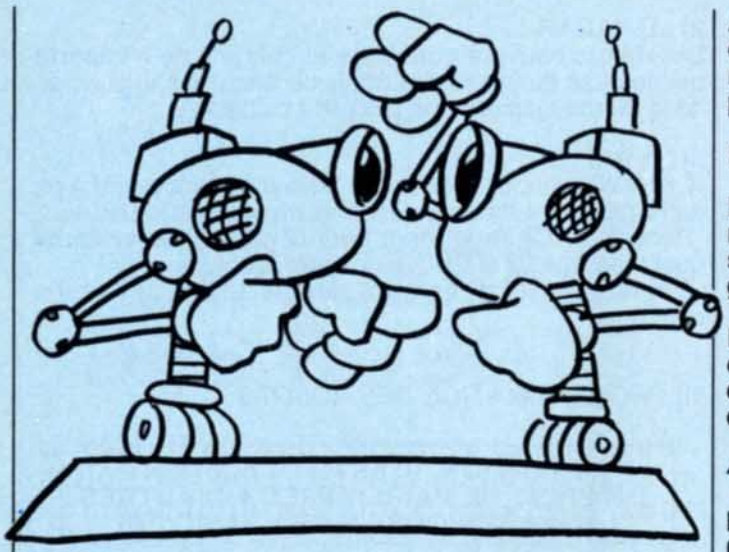
ATTENTION, TOUS LES NOMS DE VARIABLES QUE VOUS UTILISEREZ DEVRONT ETRE ASSEZ TORDUS POUR QU'AUCUN DES PARTICIPANTS DU CONCOURS N'UTILISENT LE MEME QUE VOUS! NOUS VOUS CONSEILLONS D'APPELER TOUTES VOS VARIABLES PAR VOTRE NOM ET UN NUMERO!

1) COMMANDES

C'est dans la variable COM% que le système récupère la commande du robot. Les codes sont les suivants:
0-Rien
1-Déplacement
2-Tir
3-Pose de mine
4-Déminage
5-Construction d'un mur
Lorsque la routine est appelée, COM% contient la commande du tour précédent.

2) DIRECTION

Chaque action se fait dans une direction précise. Le système récupère la direction dans la variable DRC% Les codes sont:
0-Haut
1-Droite
2-Bas
3-Gauche
Comme COM%, DRC% contient la direction du tour précédent quand la procédure est appelée.



3) LECTURE DES SENS

Le robot connaît plusieurs informations qui lui sont fournies en plus de ses sens:
-sa position en X% et Y%
-son énergie en E%
-le temps écoulé depuis le dernier tir (un robot ne peut tirer que si ce délai est de 3 tours) dans A%
-ce que contient la case où il se trouve dans C%

a) LE TOUCHER
Les données des palpeurs sont placées dans palp%(direction). Les codes sont:
-2 : source d'énergie
-1 : mur
0 : rien
1 à 16 : numéro du robot qui occupe cette case

Pour utiliser les analyseurs, il faut faire appel à la procédure système TEST_MINE(direction,*drapeau). Le drapeau renvoie 0 si la case testée ne contient pas de mine et -1 si elle en contient une.

b) LE RADAR
Les données du radar sont placées dans la variable lab%(x,y). On récupère le code de la case, les codes étant les mêmes que pour palp%(direction).

c) LA RADIO
-Emission: pour envoyer un message, un robot doit appeler la procédure système ENVOI_MESSAGE (numero_destinataire,verbe,complément).
-Réception: pour lire le message que vous a envoyé un robot, il suffit d'appeler la procédure LECTURE_MESSAGE(numéro de l'émetteur,*verbe,*complément)

Attention, le programme ne gère pas du tout l'interprétation des messages. C'est à vous d'inclure, si vous le désirez, dans votre robot, la possibilité d'envoi et de lecture de messages. Pour que cela serve à quelque chose, il faut qu'il y ait un code commun à tous! Le seul verbe que nous vous donnons est celui pour l'alliance, et qui est le verbe 1. Ceci peut paraître étrange mais si vous êtes assez bon pour gérer ce système, vous pourrez l'utiliser pour en équiper vos robots ou ceux d'un copain participant au concours, avec votre propre système de communication! Ceci pourrait par exemple permettre d'éviter que vos propres robots se tirent dessus, si jamais ils en arrivaient à se retrouver dans le même labyrinthe.

Attention, cette option est assez complexe à utiliser, donc ne vous découragez pas si vous n'y comprenez rien! N'utilisez donc pas la radio dans ce cas, ce n'est pas grave.

Exemple:

ENVOI_MESSAGE(5,1,2): votre robot s'allie contre le robot 2 avec le robot 5. Le 1 signifie alliance! L'alliance sera effective si le robot 5 teste la réception de messages, et utilise les mêmes codes.

De plus, il faudra que les programmeurs des deux robots concernés aient programmé la réaction des robots lors d'une alliance. Bref, ceux qui veulent utiliser cette option ont du pain sur la planche!

4) LA DOULEUR

Le robot récupère dans D% les dégats qu'il a subis. Chaque bit de ce nombre représente un type de dommage:
bit 0- Mine
1- Réception laser
2- Destruction d'un mur
3- Pose d'une mine sur un autre robot
4- Collision (avec un mur ou un robot)
5- Réception d'une mine
6- Déminage
7- Construction d'un mur
8- Déplacement

5) LES ROUTINES SYSTEMES

En plus des routines déja citées pour les sens, le programme principal possède quelques routines simples et souvent utilisées, ce qui permet d'éviter de les réécrire à chaque fois:

PLUS_PROCHE_R(*numéro,*distance,*x,*y)
Cette routine permet de localiser le robot le plus proche, on récupère dans 'numéro' le numéro du robot le plus proche, dans 'distance' sa distance en cases et dans 'x' et 'y' sa position.

PLUS_PROCHE_E(*numéro,*distance,*x,*y,*niveau)
Cette routine permet de localiser la source la plus proche, les paramètres de retour étant les mêmes que pour PLUS_PROCHE_R avec en plus 'niveau' qui donne le niveau de charge de la source.

VA_VERS(*direction,x,y)
Cette routine renvoie dans direction le code de la direction dans laquelle on doit se diriger pour aller vers la case (x,y). Cette routine ne teste pas la présence d'obstacles dans cette direction.

REGARDE(direction,*objet)
Cette procédure renvoie le code du premier objet que l'on "voit" dans cette direction. Le code renvoyé dans 'objet' à la même signification que pour palp%(direction).

6) VARIABLES SYSTEME

Vous avez le droit de lire les variables données plus loin, mais pas de les modifier. Attention, il est strictement interdit de lire ou de modifier toutes les autres variables utilisées dans le programme! Tout programmeur qui ne suivra pas cette règle sera disqualifié à vie du concours!

Les variables systèmes sont:

NB%	Nombre de robots
TX%	Largeur du labyrinthe
TY%	Hauteur du labyrinthe
N_SE%	Nombre de sources d'énergie
C_SE_MAX%	Charge maximum des sources
ENERGIE_MAX%	Charge maximum des robots

LAB%(x,y)	Carte du labyrinthe

CX%(numero)	Coordonnées X du robot 'numéro'
CY%(numero)	Coordonnées Y du robot 'numéro'
ENR%(numero)	Niveau d'énergie du robot 'numéro'
NTR%(numero)	Nombre de tours de vie du robot
ACC%(numero)	Niveau de charge du laser du robot
CASE%(numero)	Contenu de la case du robot
NOM$(numero)	Nom du robot 'numéro'

C_SE%(numero)	Charge de la source 'numéro'
X_SE%(numero)	Coordonnées X de la charge
Y_SE%(numero)	Coordonnées Y de la charge

palp%(direction) Contenu des cases adjacentes

LE PROGRAMME

Et maintenant, le programme principal:

Certains caractères ne peuvent pas être obtenus directement sous l'éditeur du GFA; Il faut, pour les avoir presser Control et A puis le code correspondant au caractère en question;

♨	27
≈	247
Δ	127
†	187

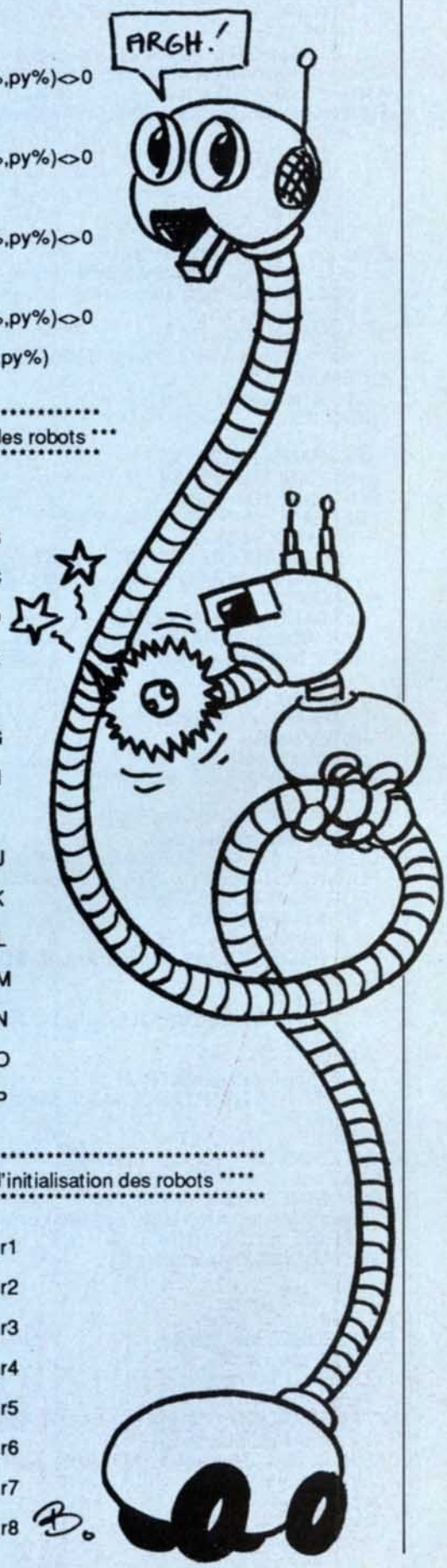
En ce qui concerne les trois derniers caractères, il n'existent pas sur Amiga. Vous devez donc les remplacer par ce qui évoque le plus, selon vous, une source d'énergie, la construction d'un mur et la mort!

```
'
'
'                    " Guerre de Programmes "
'
'                     Ecrit Par F.Fleuret & E.Brunet
'
' ****************************
' *** Liste des parametres ***
' ****************************
'
INPUT numero%
RANDOMIZE numero%
nb%=16
tx%=38
ty%=22
n_se%=16
c_se_max%=5000
energie_max%=5000
'
' ************************
' *** Programme du MCP ***
' ************************
'
@init
@presente
@cree_lab
@init_robots
@affiche_lab
@main
@classement
'
PROCEDURE main
 REPEAT
  PRINT AT(37,1);USING "♨p<######>q♨",temps%
  INC temps%
  in$=INKEY$
  SELECT UPPER$(in$)
  CASE "S"
   @classement
   @affiche_lab
  CASE "P"
   @valider
  ENDSELECT
  CLR nv%
  FOR n_act%=1 TO nb%
   IF enr%(n_act%)>0
    INC nv%
    IF acc%(n_act%)<3
     INC acc%(n_act%)
    ENDIF
    a%=acc%(n_act%)
    c%=case%(n_act%)
    d%=degat%(n_act%)
    drc%=drc%(n_act%)
    e%=enr%(n_act%)
    com%=com%(n_act%)
    x%=cx%(n_act%)
    y%=cy%(n_act%)
    etat$=etat$(n_act%)
    palp%(0)=lab%(x%,PRED(y%))
    palp%(1)=lab%(SUCC(x%),y%)
    palp%(2)=lab%(x%,SUCC(y%))
    palp%(3)=lab%(PRED(x%),y%)
    t%=TIMER
    ON n_act% GOSUB r1,r2,r3,r4,r5,r6,r7,r8,r9,r10,r11,
r12,r13,r14,r15,r16
    t%=SUB(TIMER,t%)
    degat%(n_act%)=0
    drc%(n_act%)=drc%
    com%(n_act%)=com%
    SELECT com%
     '                    *** Deplacement ***
    CASE 1
     IF palp%(drc%)=0 OR palp%(drc%)=-2
      lab%(x%,y%)=case%(n_act%)
      IF case%(n_act%)=0
       PRINT AT(SUCC(ROL(x%,1)),SUCC(y%));" "
      ELSE
       PRINT AT(SUCC(ROL(x%,1)),SUCC(y%));"≈≈"
      ENDIF
      ADD cx%(n_act%),ADD(-(drc%=1),drc%=3)
      ADD cy%(n_act%),ADD(-(drc%=2),drc%=0)
      case%(n_act%)=lab%(cx%(n_act%),cy%(n_act%))
      lab%(cx%(n_act%),cy%(n_act%))=n_act%
      IF mine%(cx%(n_act%),cy%(n_act%))=TRUE
       mine%(cx%(n_act%),cy%(n_act%))=FALSE
       @damage(n_act%,1000,0)
      ENDIF
      @damage(n_act%,10,9)
     ELSE
      @damage(n_act%,250,5)
     ENDIF
     '                *** Drainage d'energie ***
    CASE 2
     IF case%(n_act%)=0 AND acc%(n_act%)=3
      px%=cx%(n_act%)
      py%=cy%(n_act%)
      x%=px%
      y%=py%
      CLR dst%
      SELECT drc%
      CASE 0
```

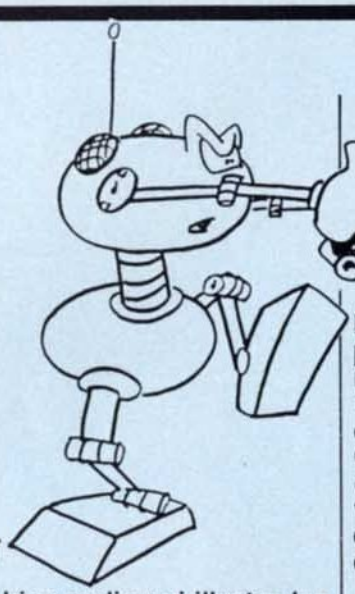
```
        REPEAT
          py%=y%
          DEC y%
        UNTIL lab%(x%,y%)<>0
      CASE 1
        REPEAT
          px%=x%
          INC x%
        UNTIL lab%(x%,y%)<>0
      CASE 2
        REPEAT
          py%=y%
          INC y%
        UNTIL lab%(x%,y%)<>0
      CASE 3
        REPEAT
          px%=x%
          DEC x%
        UNTIL lab%(x%,y%)<>0
      ENDSELECT
      COLOR 2
  LINE ADD(ROL(cx%(n_act%),4),8), ADD(ROL(cy%
(n_act%),3),4),ADD(ROL(px%,4),8),ADD(ROL(py%,3),4)
      VSYNC
      @damage(n_act%,20,-2)
      IF lab%(x%,y%)>0
        IF enr%(lab%(x%,y%))>0
          acc%(lab%(x%,y%))=0
          @damage(lab%(x%,y%),200,2)
        ENDIF
      ENDIF
      acc%(n_act%)=0
      VSYNC
      COLOR 0
        LINE ADD(ROL(cx%(n_act%),4),8),ADD(ROL
(cy%(n_act%),3),4),ADD(ROL(px%,4),8),ADD(ROL(py%,3),4)
      ENDIF

                    *** Pose d'une mine ***
    CASE 3
      SELECT palp%(drc%)
      '     * Pose reussie
      CASE 0
        xv%=ADD(x%,ADD(-(drc%=1),drc%=3))
        yv%=ADD(y%,ADD(-(drc%=2),drc%=0))
        mine%(xv%,yv%)=TRUE
        PRINT AT(SUCC(ROL(xv%,1)),SUCC(yv%));"::"
      '     * Destruction d'un mur
      CASE -1
        xv%=ADD(x%,ADD(-(drc%=1),drc%=3))
        yv%=ADD(y%,ADD(-(drc%=2),drc%=0))
        IF xv%>0 AND xv%<tx% AND yv%>0 AND yv%<ty%
          lab%(xv%,yv%)=FALSE
          PRINT AT(SUCC(ROL(xv%,1)),SUCC(yv%));" "
        ENDIF
        @damage(n_act%,750,3)
      '     * Pose sur une source d'energie
      CASE -2
        @damage(n_act%,1500,1)
      '     * Pose sur un robot
      DEFAULT
        @damage(n_act%,50,4)
        @damage(palp%(drc%),400,6)
      ENDSELECT
      '                 *** Deminage ***
    CASE 4
      xv%=ADD(x%,ADD(-(drc%=1),drc%=3))
      yv%=ADD(y%,ADD(-(drc%=2),drc%=0))
      IF mine%(xv%,yv%)=TRUE
        mine%(xv%,yv%)=FALSE
      ENDIF
      @damage(n_act%,100,7)
      '                 *** Construction d'un mur ***
    CASE 5
      xv%=ADD(x%,ADD(-(drc%=1),drc%=3))
      yv%=ADD(y%,ADD(-(drc%=2),drc%=0))
      IF lab%(xv%,yv%)=0 AND mine%(xv%,yv%)=0
        lab%(xv%,yv%)=TRUE
        PBOX ROL(xv%,4),ROL(yv%,3),ADD(ROL(xv%,4),
15),ADD(ROL(yv%,3),7)
        ENDIF
        @damage(n_act%,750,8)
      ENDSELECT
      '
      '         *** Recharge du robot si il est sur une source ***
      '
      IF case%(n_act%)=-2 AND enr%(n_act%)<energie_
max% AND enr%(n_act%)>0
        IF c_se%(mine%(x%,y%))>0
          SUB c_se%(mine%(x%,y%)),100
          IF c_se%(mine%(x%,y%))=0
            case%(n_act%)=0
          ENDIF
          ADD enr%(n_act%),100
          IF enr%(n_act%)>energie_max%
            enr%(n_act%)=energie_max%
          ENDIF
          etat$(n_act%)="w"
        ENDIF
      ENDIF
      '
      '                 *** Affichage du robot ***
      '
        PRINT AT(SUCC(ROL(cx%(n_act%),1)),SUCC
(cy%(n_act%)));CHR$(ADD(n_act%,64))+etat$(n_act%)
      INC ntr%(n_act%)
      '                 *** Dommages de reflexion ***
      '
      @damage(n_act%,ADD(DIV(t%,5),5),-1)
    ENDIF
  NEXT n_act%
UNTIL nv%<2
RETURN
PROCEDURE presente
  CLS
  PRINT
  PRINT "                    << Guerre des programmes >>"
  PRINT
  PRINT
  PRINT "                    F.Fleuret & E.Brunet"
  PRINT
  PRINT "                    (c) L'Oiseau Vert 1989"
  PRINT
  PRINT USING "                Labyrinthe de densité ### et de
complexité ##",cplx%,lg%
RETURN
PROCEDURE init
  HIDEM
  SETCOLOR 0,0,0,0
  SETCOLOR 3,5,5,5
  SETCOLOR 1,7,0,0
  SETCOLOR 2,0,3,7
  dgnl%=SQR(tx%^2+ty%^2)
  nv%=nb%
  lg%=RANDOM(5)+1
  cplx%=RANDOM(130)+20
  DIM lab%(tx%,ty%),mine%(tx%,ty%)
  DIM cx%(nb%),cy%(nb%),enr%(nb%),ntr%(nb%),
acc%(nb%),case%(nb%),etat$(nb%),nom$(nb%),drc%(nb%),
com%(nb%),degat%(nb%),message%(nb%,nb%)
  DIM c_se%(n_se%),x_se%(n_se%),y_se%(n_se%)
  DIM palp%(3)
RETURN
PROCEDURE cree_lab
  LOCAL a%,h%,v%,pv%,ph%,d%,z%
  FOR a%=0 TO ty%
    lab%(0,a%)=TRUE
    lab%(tx%,a%)=TRUE
  NEXT a%
  FOR a%=0 TO tx%
    lab%(a%,0)=TRUE
    lab%(a%,ty%)=TRUE
  NEXT a%
  FOR z%=0 TO cplx%
    h%=ROL(RANDOM(tx%/2+1),1)
    v%=ROL(RANDOM(ty%/2+1),1)
    lab%(h%,v%)=TRUE
    REPEAT
```

```
    ph%=h%
    pv%=v%
    CLR m%
    REPEAT
      IF h%=0 OR h%=tx% OR v%=0 OR v%=ty%
        d%=(h%=0 AND v%>0 AND v%<ty%)+2*(h%=tx%
AND v%>0 AND v%<ty%)+3*(v%=0 AND h%>0 AND
h%<tx%)+4*(v%=ty% AND h%>0 AND h%<tx%)
      ELSE
        d%=-RANDOM(4)
        DEC d%
      ENDIF
      INC m%
    UNTIL m%=lg% OR NOT lab%(h%-(d%=-1)*2+(d%=-2)*
2,v%-(d%=-3)*2+(d%=-4)*2)
    h%=h%-(d%=-1)*2+(d%=-2)*2
    v%=v%-(d%=-3)*2+(d%=-4)*2
    IF lab%(h%,v%)=0
      lab%(h%,v%)=TRUE
      lab%((h%+ph%)/2,(v%+pv%)/2)=TRUE
    ENDIF
  UNTIL m%=lg%
 NEXT z%
 '
 gx%=RANDOM(tx%-10)
 gy%=RANDOM(ty%-10)
 FOR b%=1 TO n_se%
  REPEAT
    IF RANDOM(5)=0
      gx%=RANDOM(tx%-10)
      gy%=RANDOM(ty%-10)
    ENDIF
    x%=ADD(gx%,RANDOM(8))
    y%=ADD(gy%,RANDOM(8))
  UNTIL lab%(x%,y%)=0
  x_se%(b%)=x%
  y_se%(b%)=y%
  c_se%(b%)=c_se_max%
  lab%(x%,y%)=-2
  mine%(x%,y%)=b%
 NEXT b%
 '
RETURN
PROCEDURE affiche_lab
 CLS
 FOR a%=0 TO tx%
  FOR b%=0 TO ty%
    IF lab%(a%,b%)<0
      IF lab%(a%,b%)=TRUE
        PBOX ROL(a%,4),ROL(b%,3),ADD(ROL(a%,4),15),
ADD(ROL(b%,3),7)
      ELSE
        PRINT AT(SUCC(ROL(a%,1)),SUCC(b%));"≈≈"
      ENDIF
    ELSE
      IF mine%(a%,b%)=TRUE
        PRINT AT(SUCC(ROL(a%,1)),SUCC(b%));"::"
      ENDIF
    ENDIF
  NEXT b%
 NEXT a%
 FOR a%=1 TO nb%
  IF enr%(a%)=0 AND lab%(cx%(a%),cy%(a%))=TRUE
    PRINT AT(SUCC(ROL(cx%(a%),1)),SUCC(cy%(a%)));
CHR$(ADD(a%,64))+etat$(a%)
  ENDIF
 NEXT a%
RETURN
PROCEDURE init_robots
 LOCAL n%,x%,y%
 FOR n%=1 TO nb%
  REPEAT
    x%=RANDOM(tx%-2)+1
    y%=RANDOM(ty%-2)+1
  UNTIL lab%(x%,y%)=0 AND lab%(x%,y%)<>-2
  lab%(x%,y%)=n%
  cx%(n%)=x%
  cy%(n%)=y%
  enr%(n%)=energie_max%
 NEXT n%
 FOR n%=1 TO nb%
  CLR nom$
  ON n% GOSUB init_r1,init_r2,init_r3,init_r4,init_r5,init_r6,
init_r7,init_r8,init_r9,init_r10,init_r11,init_r12,init_r13,init_r14,i
nit_r15,init_r16
  nom$(n%)=nom$
 NEXT n%
RETURN
PROCEDURE damage(n%,d%,m%)
 IF enr%(n%)>d%
  SUB enr%(n%),d%
  SELECT m%
  CASE 0
    etat$(n%)="*"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 1
  CASE 1
    etat$(n%)="b"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 2
  CASE 2
    etat$(n%)="d"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 4
  CASE 3
    etat$(n%)="e"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 8
  CASE 4
    etat$(n%)="f"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 16
  CASE 5
    etat$(n%)="m"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 32
  CASE 6
    etat$(n%)="n"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 64
  CASE 7
    etat$(n%)="x"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 128
  CASE 8
    etat$(n%)="Δ"
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 256
  CASE 9
    IF etat$(n%)=" "
      etat$(n%)="."
    ENDIF
    degat%(n%)=degat%(n%) OR 512
  CASE -1
    etat$(n%)=" "
  ENDSELECT
 ELSE
  enr%(n%)=0
  lab%(cx%(n%),cy%(n%))=TRUE
  IF case%(n%)=-2
    lab%(cx%(n%),cy%(n%))=-2
  ENDIF
  PRINT AT(SUCC(ROL(cx%(n%),1)),SUCC(cy%(n%)));
CHR$(ADD(n%,64));"†"
  etat$(n%)="†"
 ENDIF
RETURN
PROCEDURE classement
 LOCAL a%
 CLS
 PRINT "Robot","Energie","Durée de vie","Source
N°  ","Charge(Occupant)"
 FOR a%=1 TO nb%
  PRINT CHR$(ADD(a%,64));
  IF enr%(a%)<=0
    PRINT "†";
  ENDIF
  PRINT TAB(3);LEFT$(nom$(a%),10);TAB(17);USING
"######          #####",enr%(a%),ntr%(a%)
 NEXT a%
 FOR a%=1 TO n_se%
   PRINT AT(55,ADD(a%,2));USING "##
######",a%,c_se%(a%);
  IF lab%(x_se%(a%),y_se%(a%))>0
    PRINT "(";CHR$(ADD(lab%(x_se%(a%),y_se%(a%)),
64));")"
  ELSE
```

```
    PRINT
   ENDIF
  NEXT a%
  @valider
RETURN
PROCEDURE valider
  VOID ASC(INPUT$(1))
RETURN
'
PROCEDURE envoi_message(nd%,verbe%,compl%)
  message%(n_act%,nd%)=(ROL(mes%,8) AND &HFF00) OR
(compl% AND 255)
RETURN
PROCEDURE lecture_message(nd%,verbe%,compl%)
  *verbe%=ROR(message%(n_act%,nd%),8)
  *compl%=message%(n_act%,nd%) AND 255
RETURN
PROCEDURE plus_proche_r(nr%,dr%,xr%,yr%)
  LOCAL a%,d%,ne%
  d%=ADD(tx%,ty%)
  FOR a%=1 TO nb%
   IF a%<>n_act% AND enr%(a%)>0
    IF ADD(ABS(SUB(x%,cx%(a%))),ABS(SUB(y%,cy%
(a%))))<d%
     d%=ADD(ABS(SUB(x%,cx%(a%))),ABS(SUB
(y%,cy%(a%))))
     ne%=a%
    ENDIF
   ENDIF
  NEXT a%
  *xr%=cx%(ne%)
  *yr%=cy%(ne%)
  *nr%=ne%
  *dr%=d%
RETURN
PROCEDURE plus_proche_s(ns%,ds%,xs%,ys%,cs%)
  LOCAL a%,d%,ne%
  d%=ADD(tx%,ty%)
  FOR a%=1 TO n_se%
   IF ADD(ABS(SUB(x%,x_se%(a%))),ABS(SUB(y%,y_se%
(a%))))<d% AND c_se%(a%)>0
    d%=ADD(ABS(SUB(x%,x_se%(a%))), ABS(SUB
(y%,y_se%(a%))))
    ne%=a%
   ENDIF
  NEXT a%
  *xs%=x_se%(ne%)
  *ys%=y_se%(ne%)
  *ns%=ne%
  *ds%=d%
  *cs%=c_se%(ne%)
RETURN
PROCEDURE test_mine(dr%,flg%)
  *flg%=(mine%(ADD(cx%(n_act%),ADD(-dr%=1,dr%=3)),
ADD(cy%(n_act%),ADD(-dr%=2,dr%=0)))=TRUE)
  @damage(n_act%,25,-2)
RETURN
PROCEDURE va_vers(dr%,a%,b%)
  SELECT SGN(SUB(x%,a%))
  CASE -1
   *dr%=1
  CASE 1
   *dr%=3
  ENDSELECT
  SELECT SGN(SUB(y%,b%))
  CASE -1
   IF palp%(2)=0 OR palp%(2)=-2
    *dr%=2
   ENDIF
  CASE 1
   IF palp%(0)=0 OR palp%(0)=-2
    *dr%=0
   ENDIF
  ENDSELECT
RETURN
PROCEDURE regarde(dr%,obj%)
  LOCAL px%,py%
  px%=cx%(n_act%)
  py%=cy%(n_act%)
  CLR dst%
  SELECT dr%
  CASE 0
   REPEAT
    DEC py%
   UNTIL lab%(px%,py%)<>0
  CASE 1
   REPEAT
    INC px%
   UNTIL lab%(px%,py%)<>0
  CASE 2
   REPEAT
    INC py%
   UNTIL lab%(px%,py%)<>0
  CASE 3
   REPEAT
    DEC px%
   UNTIL lab%(px%,py%)<>0
  ENDSELECT
  *obj%=lab%(px%,py%)
RETURN
'
' ****************************
' *** Programmes des robots ***
' ****************************
'
PROCEDURE r1 !A
RETURN
PROCEDURE r2 !B
RETURN
PROCEDURE r3 !C
RETURN
PROCEDURE r4 !D
RETURN
PROCEDURE r5 !E
RETURN
PROCEDURE r6 !F
RETURN
PROCEDURE r7 !G
RETURN
PROCEDURE r8 !H
RETURN
PROCEDURE r9 !I
RETURN
PROCEDURE r10 !J
RETURN
PROCEDURE r11 !K
RETURN
PROCEDURE r12 !L
RETURN
PROCEDURE r13 !M
RETURN
PROCEDURE r14 !N
RETURN
PROCEDURE r15 !O
RETURN
PROCEDURE r16 !P
RETURN
'
' ********************************************
' *** Programmes d'initialisation des robots ****
' ********************************************
'
PROCEDURE init_r1
RETURN
PROCEDURE init_r2
RETURN
PROCEDURE init_r3
RETURN
PROCEDURE init_r4
RETURN
PROCEDURE init_r5
RETURN
PROCEDURE init_r6
RETURN
PROCEDURE init_r7
RETURN
PROCEDURE init_r8
RETURN
```



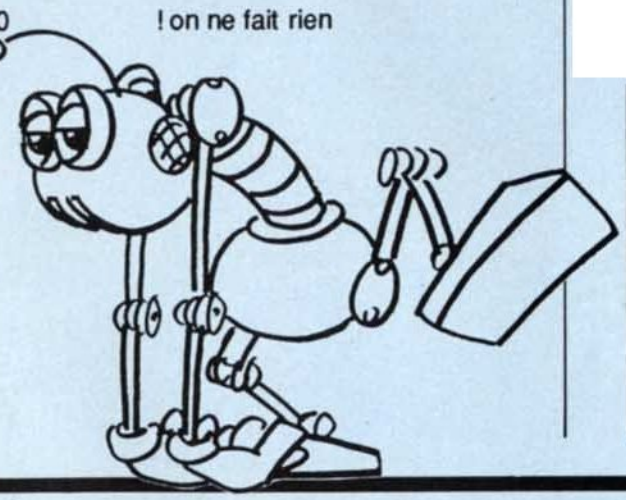
```
PROCEDURE init_r9
RETURN
PROCEDURE init_r10
RETURN
PROCEDURE init_r11
RETURN
PROCEDURE init_r12
RETURN
PROCEDURE init_r13
RETURN
PROCEDURE init_r14
RETURN
PROCEDURE init_r15
RETURN
PROCEDURE init_r16
RETURN
```

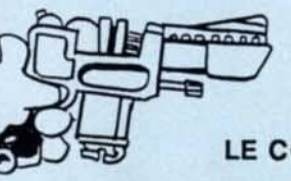


UN EXEMPLE DE ROBOT

Voilà "STEVE", robot pas bien malin qui illustre les explications données plus haut. Ce robot est limité dans sa conception car il n'utilise qu'une petite partie des informations qui lui sont fournies. Son principe est de suivre le contour du labyrinthe, de s'arrêter s'il trouve une source d'énergie et de tirer s'il a une cible en face de lui. Pour suivre le contour, il tourne sur sa droite dès qu'il le peut.

```
LOCAL d%                    ! Variable Locale
IF e%<4500 AND c%=-2 ! Si le robot est sur une source
                              (-2) et
 com%=0   ! son énergie est < à 4500 --> ne bouge pas
 ELSE                       ! Sinon
 com%=1                     ! il se déplace.
 d%=drc%                    ! D%=dernière direction prise
 IF palp%(drc%)<>0 AND palp%(drc%)<>-2 ! S'il y a un
obstable dans la dernière direction prise
  IF palp%(PRED(drc%) AND 3)=0 OR palp%(PRED(
drc%) AND 3)=-2    ! S'il peut tourner à droite
   d%=PRED(drc%) AND 3 ! il tourne à droite
   ELSE
   d%=ADD(drc%,2) AND 3 ! sinon il fait demi-tour
  ENDIF
 ENDIF
 IF palp%(SUCC(drc%) AND 3)=0 or palp%(SUCC
(drc%) AND 3)=-2          ! S'il peut tourner à gauche
  d%=SUCC(drc%) AND 3 ! Il tourne à gauche
 ENDIF
 drc%=d%
 @regarde(drc%,*obstacle%)  ! On regarde le premier
obstacle dans la direction Drc.
 IF obstacle%>0            ! Si c'est un robot
  IF a%=3                  ! Si l'accumulateur est chargé
   com%=2                  ! le robot tire
   ELSE
   com%=0                  ! on ne fait rien
  ENDIF
 ENDIF
ENDIF
```





LE CONCOURS

Le concours en lui-même ne commencera que le mois prochain, le temps que vous puissiez taper le programme et que vous arriviez à programmer quelques robots. Dans le prochain numéro, nous vous proposerons la liste des robots que vous devrez insérer dans le programme. Ces robots seront ceux des personnes de la rédaction... et il vous faudra les battre! Le mois prochain donc, nous vous expliquerons comment participer à ce concours, quels seront les règles et les lots. Voilà. D'ici là, bon courage.

TROP LONG LE LISTING?

Si vous ne désirez pas taper ce listing (je vous comprends, en fait!), vous pouvez toujours commander la disquette à la boutique de Pressimage, en nous renvoyant le bon de commande ci-dessous avec un chèque de 22 francs ou un carnet de timbres!
Autre solution pour vous procurer le programme, nous l'avons installé sur le serveur de ST Magazine (3615 SM1*ST). Si vous avez le soft "Téléchargement" de Pressimage, vous pourrez télécharger le listing.

Je désire recevoir le programme de la Guerre des Robots en GFA 3.0 pour:

❒ ST
❒ Amiga

Nom: Prénom:
Adresse: Code Postal:
Ville:

Ci joint: ❒ un chèque de 22 francs.
❒ un carnet de timbres.

LE BIDOUILLEUR MALADE

DRAGON'S LAIR (AM)

Une première astuce pour ce jeu: il est préférable d'utiliser les touches du clavier, c'est beaucoup plus simple!

-DISK UN

LE PONT

Dès que le monstre vert oriente ses tentacules vers vous, pressez Fire. Dès que Dirk rentre son épée dans son fourreau, mettez le joystick vers le haut pour vous en tirer!

DRINK ME

Ne buvez pas la fiole! Allez sur la droite pour défoncer la porte et quittez la pièce. La scène avec le pont est alors répétée.

-DISK DEUX

LES CHAUVES-SOURIS

Dirigez le joystick sur la gauche ou la droite dès que Dirk apperçoit la crevasse! Vous devez faire ceci trois fois de suite pour passer à la scène suivante.

L'ARMURERIE

Pressez Fire dès que Dirk entre dans la pièce. Allez vers l'avant dès qu'il tire son épée. Déplacez-vous ensuite à droite ou à gauche vers la porte. Allez immédiatement vers le bas, mais ne prenez surtout pas les escaliers. Allez à droite ou à gauche pour sauter sur la table, et avant que Dirk monte les escaliers, allez vers l'avant pour sortir par la porte du fond.

-DISK TROIS

LES TORNADES

Dès que Dirk apparaît à l'écran, allez sur la droite ou la gauche pour vous diriger vers les zones proches des tourbillons. Il y a quatre tourbillons, alternativement à gauche ou à droite.

LES RAPIDES

Dès que Dirk apparaît à l'écran, allez à droite ou à gauche vers le courant d'eau bleu clair. Dès que vous entrez dans ce courant,
allez vers le haut, puis allez encore vers le haut dès que Dirk apparaît sur la pièce d'eau suivante. La scène se répete trois fois!

DANGER!

Ici, il faut presser le bouton Fire comme un malade pour découper le monstre vert en morceaux.

-DISK QUATRE

L'ECHIQUIER DE LA MORT

Dès que l'image apparaît à l'écran, notez dans quelle main le chevalier tient son épée. Attention, il faut accomplir l'action suivante dès que Dirk commence la précédente. Dès que vous arrivez au chevalier, pressez le plus vite et le plus de fois possible le bouton fire pour dégainer votre épée et tuer le chevalier.
Epée dans la main gauche: Droite, gauche, devant, gauche, droite, gauche, droite.
Epée dans la main droite: Gauche, droite, devant, droite, gauche, droite, gauche.

LES BOULES!

Pour éviter les boules, il faut aller vers le bas quand Dirk regarde à droite puis à gauche, avant de traverser.

-DISK CINQ

LA FAILLE

Ne vous fatiguez pas, aller constamment vers le haut pour plonger au dernier moment dans la faille! Maintenant, recommencez la même scène, inversée.

LE DRAGON SINGE

Allez à droite ou à gauche vers la pile d'objets pour les attraper. Ensuite, allez à droite ou à gauche pour vous en éloigner. Allez vers le bas pour sortir de l'écran, puis encore vers le bas pour prendre les objets. Pressez enfin Fire pour utiliser l'épée magique.

-DISK SIX

L'AFFRONTEMENT FINAL

L'emplacement du pilier est important. Allez vers le bas pour éviter la morsure de Singe, puis allez à droite ou à gauche vers
la partie la plus proche du pilier! Allez vers le bas pour éviter le coup de queue du dragon, et refaites ceci encore deux fois! Pressez alors immédiatement Fire pour lancer l'épée et tuer le dragon.

LA RECOMPENSE

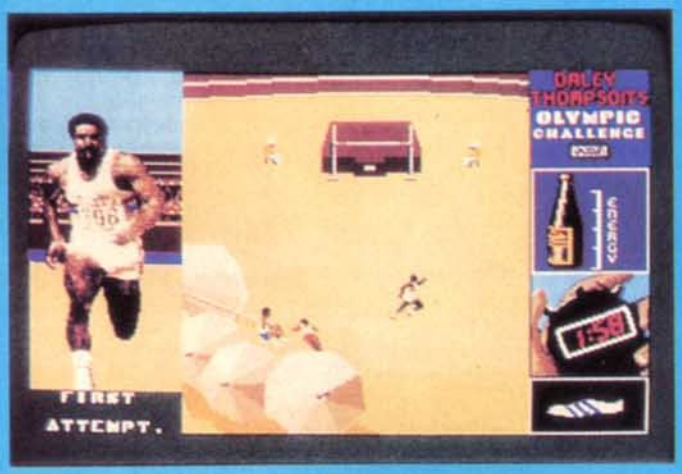
La princesse Daphnee est maintenant à vous! Vous pouvez alors aller en haut, en bas, à droite ou à gauche pour dirigez votre... langue!

AFTERBURNER (ST)

Faites une pause et tapez THUNDERBLADE pour activer le Cheat Mode. Maintenant:

G - donne des missiles supplémentaires.
T - remonte votre charge de missiles.
(- va directement au niveau suivant.
) - retourne au niveau précédent.
N - donne une vie supplémentaire

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE (AM-ST)



Tapez HINGSENJ et n'importe quelle touche de fonction pour aller directement aux différentes épreuves!

DOUBLE DRAGON (AM)

Sur l'écran de présentation, tapez R U CALLING MY PINT A POFF? puis pressez Return. Pressez ensuite Delete pour tuer vos adversaires.

GEN4 & JDR

Ca devient une habitude, la rubrique saute une fois sur deux par manque de place! Espérons qu'un jour elle trouvera régulièrement sa place dans le journal...
Vous êtes assez nombreux à écrire pour savoir où l'on peut acheter des jeux comme ceux que nous présentons dans cette rubrique! Je ne peux vous indiquer ici les boutiques spécialisées, car elles sont nombreuses, mais je vous invite à acheter un journal de jeu de rôle, où les publicités des différentes boutiques abondent!
Rendez-vous le mois prochain, si tout va bien.

NEWS

4ème Salon des jeux de réflexion

Du 1er au 9 avril 89 aura lieu le salon des jeux de réflexion, au parc des expositions de la porte de Versailles. On y trouvera la plupart des éditeurs de jeux, mais on devrait aussi y trouver certaines boutiques, les principaux journaux et les clubs. Bref, si vous cherchez des contacts, le salon, c'est un bon plan.

Sur le salon se trouvera un stand des créateurs français parrainé par Jeux Descartes, pour les créateurs de jeux édités. Parmis ceux qui seront présents, citons:
- Christain Caroei (la Vallée des Rois), Anne Vetillard (la Table Ronde), Didier Guiserix (Mega), Pierre Rosenthal (Simulacres), Stéphane Daudier (Légendes Celtique) ou encore Philippe Moucheboeuf (Fief).

Côté animation, Jeux Descartes organise des démos sur Guet-Apens, Armada, Suprématie, Blood Bowl, Junta, Rencontre Cosmique.
Casus Belli organise le 6ème championnat de France de Wargame (voir Casus Belli 49) et parraine le championnat de France de figurines Empire 15 et 25mm sur les Aigles, les 8 et 9 avril.

Les nouveautés présentes et à venir:

CROC
Animonde et l'Arc en Ciel des Ténèbres sont testés un peu plus loin. Sans quoi, rien de bien neuf si ce n'est un écran pour Bitume.

DRAGON RADIEUX
Sortie prochaine d'Hurlements, un jeu de rôle qui fera ressurgir de vos mémoires des légendes ancestrales. Les joueurs incarnent des garous, et doivent, en plus de survivre à cet état chaotique, éviter la disparition de leur race!

JEUX DESCARTES
Le mois de mars sera bien agité, avec la sortie de Goldfinger pour James Bond, du Character Pack et de Warhammer campain our Warhammer Fantasy Roleplay, de Cthulhu 90, la traduction de Cthulhu Now pour l'Appel de Cthulhu. Le même mois, on devrait pouvoir avoir Paranoï a sous une nouvelle présentation. Le jeu sera présenté sous la forme d'un livre et comprendra les règles revues et corrigées + Alpha Complexities + Computer always shoot twice. Enfin, en ce même mois de mars, il y aura Fiefs et Empires, un supplément pour Ave Tenebrae et Suprematie 2!

ORIFLAM
Nous avons reçu le jeu de plateau la Fureur de Dracula, mais nous ne le testerons que la prochaine fois. Sachez cependant que le jeu a l'air, à première vue, de bonne qualité.
D'ici là, devraient être sortis un scénario pour Hawkmoon, l'écran de Multimondes, le Monde de Glorantha et le Sentier de la Pomme pour Runequest. Plus tard, ce sera le tour d'un jeu de plateau nommé Krystal, et de l'Atlas Solaris pour Multimondes.

SIROZ PRODUCTION
Ils travaillent dur en ce moment, et nous sortent de plus en plus de jeux qui sont de mieux en mieux! Le prochain sera Athanor - la Terre des Mille Mondes, qui est un jeu de rôle de SF réalisé par Pierre Rosenthal.

TRANSECOM
Nous attendons maintenant la traduction de Ravenloft pour AD&D bien sûr!

REVUE DE PRESSE

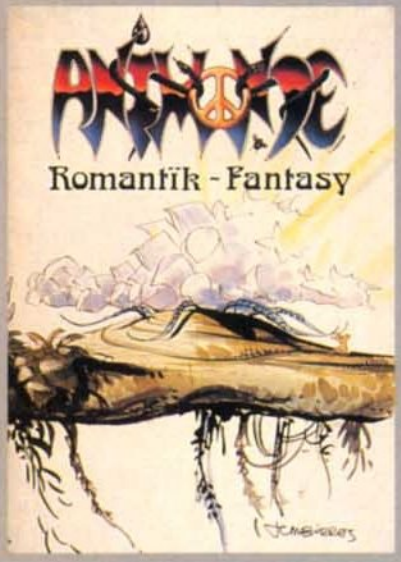
CASUS BELLI numéro 49: en voilà un excellent numéro. Les amateurs de Zelazny seront comblés car on y trouve une interview particulièrement intéressante, ainsi qu'une adaptation du monde D'ambre pour AD&D, Jrtm et Rolemaster et des scénarios: c'est tout simplement génial!
On y trouve également des critiques de Multimondes, Space Master, Cuberpunk (qui est vraiment excellent!), l'An Mil et The Great Patriotic War. Côté scénario, vous aurez le droit à de l'AD&D, du James Bond et du Runequest!

GRAAL numéro 14: des tests de Multimondes, des scénarios pour l'Appel de Cthulhu, une aide de jeu pour Star Wars, Warhammer, un article assez intéressant sur la magie des fluides, et pour les gourmets, des menus d'auberges pour AD&D!

JEUX & STRATEGIE numéro 56: deuxième numéro de la nouvelle formule, Jeux & Stratégie devient de plus en plus jeu de rôle et de plus en plus micro. A noter un jeu en encart pour un grandeur nature! Décidément, on est loin des wargames habituels depuis deux numéros. Tant mieux, ça change un peu les idées.

TATOU numéro 2: le magazine d'Oriflam propose dans ce numéro des scénarios et aides de jeu pour Runequest, Stormbringer et Hawkmoon. Pour Runequest, vous apprendrez tout sur la poésie Gloranthienne, sur les élémentaires, découvrirez un royaume complet (Sartar) et un scénario s'y déroulant, ainsi qu'un article sur les mercenaires. Pour Stormbringer, des scénarios et des idées et pour Hawkmoon, une ville et un scénario qui s'y passe! Voilà. Le numéro 3 est imminent.

TESTS



ANIMONDE
Edité par Croc
Jeu de rôle

Présenté sous la forme d'un livret de 90 pages et d'un écran de trois volets, écran superbement illustré par Mezieres, Animonde est le nouveau jeu de Croc, l'autre de Bitume.
L'introduction manifeste une intention de se démarquer: loin de toute violence, de gros bills et de haine, Animonde, planète pacifique, ne connait pas le métal. Les personnages aspirent à l'harmonie avec leur entourage, avec la nature omniprésente et bariolée. L'intimidation cherche à remplacer la violence.
Est-ce un argument commercial? Non! Au premier abord, la présentation est claire, aérée, et les annotations dans la marge sont souvent utiles, toujours drôles, et parfois indispensables, contenant des points de règle.

LA CREATION DES PERSONNAGES:

-Choix du sexe, de la provenance (14 terrains et 9 castes).
-10 caractéristiques primaires, 7 physiques et 3 mentales (dont la gaité), de 0 à 10.
Elles déterminent les caractéristiques secondaires (points de vie, paix intérieure, apparence, etc...) et les 10 talents de base communs à tous: rapports avec humains, animaux, combat, actions, en pourcentages.
-Attention aux nombreuses abbréviations regroupées dans un lexique page 77.
-Le joueur dispose d'un potentiel de points qui lui servent à acheter des talents spéciaux (plus ou moins chers, accessibles ou non selon la caste et l'origine) ou à se perfectionner dans les talents de base, rendant les personnages attachants et leur donnant leur épaisseur.
-La résolution s'effectue grâce à une table de difficulté.
-Le système de combat est complexe pour un jeu non-violent!
-Les différentes actions des personnages affectent leur santé, leur paix intérieure (conséquences parfois tragiques), les niveaux de relation avec les autres personnages, leurs rapports avec les animaux, etc... A signaler une lacune concernant le calcul des pourcentages de séduction.

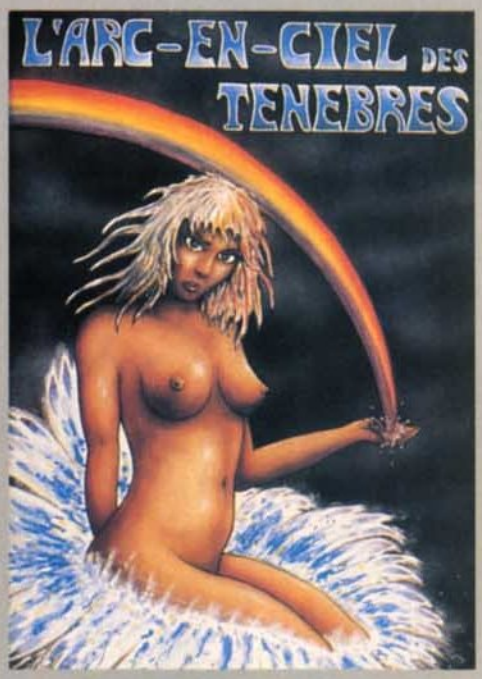
ANIMONDE, c'est l'histoire, la description géopolitique du monde, la description des castes (artisan, marchand, noble, troubadour, etc...), du matériel mort ou vivant (on peut se servir d'un crustacé comme serrure) qui pallie l'absence de métallurgie et d'armes. On y trouve un bestiaire très original, bien conçu mais trop succint.
Vient ensuite un scénario intéressant, mettant en valeur l'interêt du jeu, c'est à dire la prééminence des émotions sur les actions.

La feuille de personnage est claire, complète et joyeusement loufoque. Le paravent quant à lui est beau, pratique, et l'on peut même y coller une photo d'un être aimé.

Animonde est un jeu original, inventif, alliant précision et jouabilité, et qui fait sentir un grand travail, tant par sa présentation que par les solutions qu'il apporte aux éventuels problèmes rencontrés.

L'ARC EN CIEL DES TENEBRES
Edité par Croc
Supplément pour Animonde

Ce supplément de 56 pages, avec une couverture de Pierson, contient une description détaillée de la planète Animonde: carte, politique, population, créatures



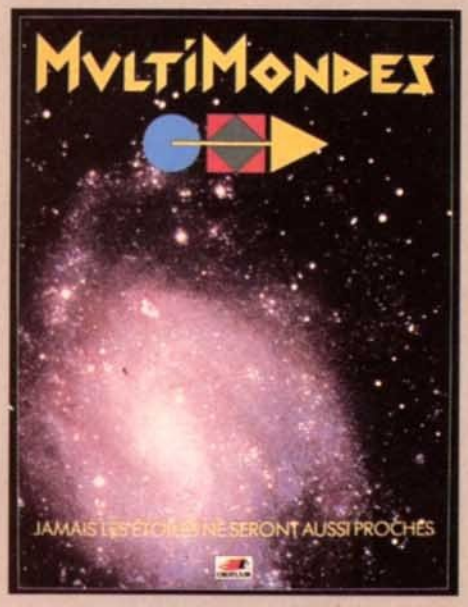
supplémentaires, PNJ, on trouve de nombreuses choses intéressantes dans ce livret. En plus, il y a deux scénarii fort bien conçus: la fontaine de l'amour et l'épreuve de force. Le tout sympathiquement illustré.
Ce complément à la règle d'Animonde n'est pas nécessaire pour y jouer, mais apporte des bases pittoresques au MJ sans l'enfermer dans un système trop rigide.

S.D. et T.L.

MULTIMONDE
Edité par Oriflam
Jeu de rôle

Ce jeu de rôle d'aventure et d'espionnage dans le système solaire du 25ème siècle se présente sous la forme d'une boite en quadrichromie contenant 3 livrets: règles, contexte et scénario, catalogue technologique merveilleusement illustré pour les inconditionnels de Robby le Robot (non initiés s'abstenir!). La boîte contient également une disquette pour PC et compatibles, vous aidant à créer des personnages, mais ceci est facultatif car il est possible de se rabattre sur les 16 pages contenant un récapitulatif et la table de résolution universelle.

La création des personnages est plutôt originale et sympathique, mais le personnage reste sans consistance: idéal pour les débutants. Nous passerons sous silence les nombreuses erreurs parsemant l'intégralité du jeu et qui rendent aux joueurs et MJ débutants la vie infernale (et aux autres aussi!).
Votre personnage a le choix entre 4 lieux d'origine, fort bien détaillés, malgré certaines incohérences: Terre, Mars, Venus et Troie. Il y a le choix entre 4 fonctions:



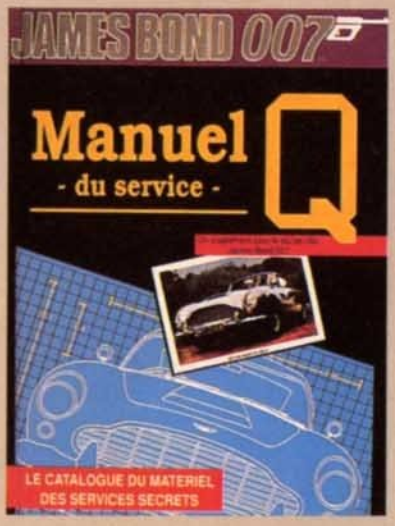
Biolog, scientifique à tout faire, Mantek, mécanicien surdoué, Wartek, émule de Rambo et enfin Philog, la tête d'un groupe. Tout ce beau monde appartient à l'agence spatiale affiliée à la CPU. Top secret, c'est de l'espionnage!
Toutes les résolutions se résolvent, ô miracle, sur une seule et unique table universelle. Les amoureux d'E.T. devront se préparer à l'inventer eux-même, le jeu reposant à l'heure qu'il est uniquement sur des intrigues socio-polico-économiques; Dallas quoi! Non, je plaisante, le contexte et les scénarios sont très bien.
Les amateurs de D&D grosbillesques seront en terrain connu, vu la consistance des personnages et leurs fonctions. Des suppléments nous promettent de trépidantes veillées au coin du feu, armés d'une calculatrice et de beaucoup de café pour partir à la recherche des multiples erreurs et autres contradictions dont les auteurs ont parsemé avec soin ce jeu tant attendu et inattendu! Malgré tout, la suite sera peut-être un excellent remède à un si mauvais départ.

S.D. et T.L.

LE MANUEL DU SERVICE Q
Edité par Jeux Descartes
Supplément pour James Bond 007

De même que le guide de Star Wars, le manuel du service Q est aussi bien destiné aux amateurs du jeu de rôle James Bond qu'à ceux qui aiment bien l'agent secret le plus connu dans le monde. Alors, que trouve-t-on dans ce manuel?
Une première partie est réservée aux armes, à toutes les armes utilisées dans les James Bond, et je peux vous dire qu'il y en a quelques-unes... de l'arbalète au tromblon en passant par le missile air-air, elles sont toutes largement décrites et illustrées, avec quelques règles pour le maître et un avis du service Q!
Le second chapitre est dédié aux véhicules, encore une fois, à tous ceux que l'on a pu voir dans les films. On échappe pas à l'Aston Martin vue dans Goldfinger ni à la Lotus Esprit de l'Espion qui m'aimait, mais on y trouve aussi des camions, motos, tanks, et pas mal d'avions et de bâteaux. Comme pour les armes, on a pour chaque modèle une illustration, quelques règles, des renseignements et un avis du service Q. La fin du chapitre est réservée aux différentes manières d'équiper les véhicules, et une liste de gadgets est proposée.
En parlant de gadgets, tout le chapitre 3 leur est proposé. C'est totalement loufoque et parcourt tous les gadgets vus dans les films, de la ceinture explosive à la bombe à raser lance-flammes! La présentation est semblable aux chapitres précédents.
Les derniers chapitres couvrent les drogues et poisons, un historique du personnel du service Q et quelques explications sur la création de nouveaux équipements.
Illustré abondamment par des plans, des dessins et des photos, le Manuel du Service Q est une aide de jeu indispensable pour jouer correctement à James Bond, plus encore que le Guide de Star Wars, et constitue une base de données incroyable pour les amateurs des films! Un excellent complément, parfaitement traduit!

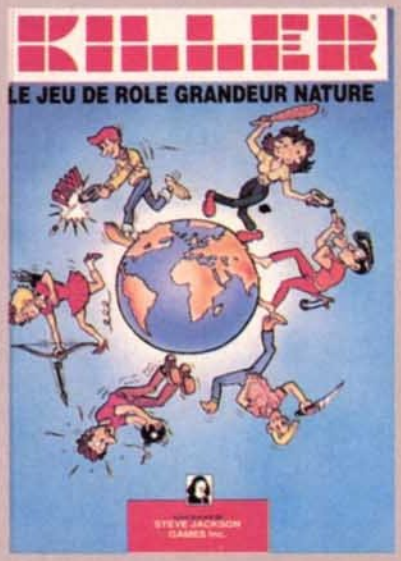
S.L.



KILLER
Edité par Jeux Descartes
Règles pour un jeu grandeur nature

Killer est assurément le plus connu des jeux "grandeur nature", ces jeux où vous quittez la table pour jouer réellement, dans la vie de tous les jours. Ce petit livre propose des tonnes de d'idées, de scénario, avec un minimum de règles, ce qui le met à la portée de tous, y compris de ceux qui n'y connaissent rien aux jeux de ce genre. C'est très simple, bondé d'illustrations, et particulièrement drôle à lire. Entre les gadgets et les scénarios, je vous promets qu'avant de mourir électrocuté par une corde ou empoisonné par des cacahuètes, vous mourrez de rire. Attention, ce jeu vous rendra complètement paranoïaque pendant la durée complète d'un scénario, ce qui peut aller de quelques heures à plusieurs jours! Eclatant à condition de respecter le minimum de règles de sécurité pour ne pas se faire descendre par le premier flic qui vous voit tuer quelqu'un à coup de banane!

S.L.



JD+ 4
Edité par Jeux Descartes
Magazine sur l'actualité des produits Descartes.

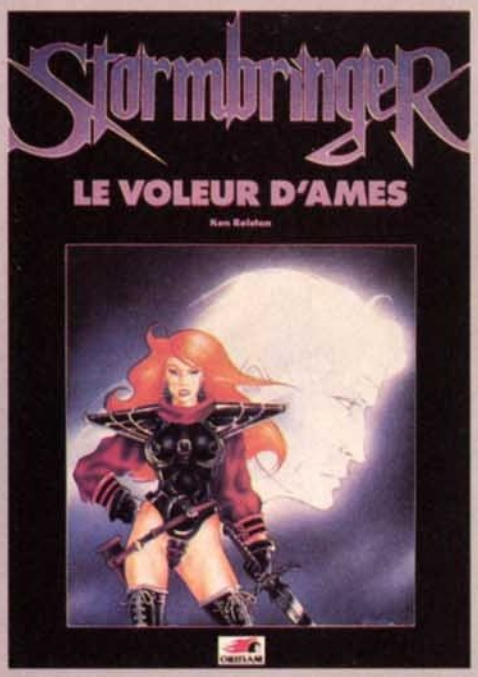
Complément necessaire à tout jeu de rôle, la couverture de JD+ 4 fait office de paravent pour James Bond 007; toujours pour James Bond, des articles de fond sur les romans, fan clubs, ciné-vidéo et un scénario avec des méchants mauvais et vilains à souhait. On y trouve aussi un article sur Maléfices et le fantastique, une aide de jeu pour Star Wars: descriptifs de matériel, d'organisations et une trame de scénario.
Pour les amateurs de Cthulhu, il y a une table de penchants et de tares que les maîtres pourront attribuer aux personnages en manque de consistance, alors que des précisions sur la Foi et la dévotion sont données pour Légendes de la Table Ronde.
En dehors des jeux de rôle, on trouve un article de fond pour Amirauté, concernant les marines secondaires, ainsi qu'une initiation à Guet-Apens, accessible et claire, qui permettra aux néophytes d'appréhender le jeu avec figurines.
Côté jeu de plateau, il y a aussi 16 cartes pour Junta.

S.D.

LE VOLEUR D'AME
Edité par Oriflam
Scénario pour Stormbringer

Je ne vous présente plus la société nancéenne Oriflam, car son nom est cité dans chaque numéro de Génération 4. Et bien, figurez vous qu'ils viennent d'éditer (encore!?) un nouveau scénario pour Stormbringer: Le Voleur d'Ame. Il s'agit de la fusion en version française de deux scénarii de Chaosium: Stealer of souls et Black Sword. Ici, les illustrations sont plus nombreuses et très belles (dans le pur style Oriflam!) et le tout est très bien présenté avec, (comme d'habitude) les caractéristiques des PNJs encadrées, ce qui fait de ce volume un superbe objet de désir.
Venons en à l'histoire elle-même: le début de l'intrigue se déroule à Bakshaan où une jeune fille (jeune et belle, un régal!) vous engage afin de venger son père tué par un certain Loup Blanc (tiens, ce nom me dit quelque chose?). La trame de ce scénario vous entraîne à travers les jeunes royaumes en passant de Bakshaan à Troos et du royaume d'Org à Nadsokor.
J'oublais de vous dire qu'à la fin du recueil se trouve un appendice qui vous révelle tout sur les grands livres et manuscrits de sorcellerie recherchés par tous (et toutes).
Le prochain scénario pour Stormbringer sera le Loup Blanc où figureront des aides de jeu sur les différents grands temples de la Loi et du Chaos, ainsi que les règles sur les combats navals et un scénario terrible sur l'Enfer Jaune. A suivre...

J.D.



LE GUIDE DE STAR WARS
Edité par Jeux Descartes
Aide de jeu pour Star Wars

Voilà un ouvrage complètement fou, qui ravira nombre d'adorateurs de la Guerre des Etoiles, que ce soient ceux qui aiment le jeu de rôle aussi bien que ceux qui idolâtrent le film. En effet, si le livre est parsemé de règles, la majeure partie est constituée de renseignements et d'illustrations, si bien qu'on a plus

l'impression d'avoir entre les mains un livre sur les films de la sage qu'une aide de jeu... Et c'est là la force de ce guide, car on le lit d'une manière passionnée, toujours impressionné par la richesse des descriptions et des informations, ainsi que par l'abondance des photographies qui illustrent le manuel. Comptez près de 120 photos tirés des films, des plans de bases et de vaisseaux comme le Faucon Millenium, des manuels techniques sur certains vaisseaux, des études sur les personnages principaux, une partie expliquant le fonctionnement des sabres-lasers et j'en passe. Bref, ce génial manuel vous explique tout sur ce qui passe plus d'une seconde à l'écran dans les trois films de la trilogie et sera d'une grande aide au maître de jeu! C'est géant, et même si vous n'y connaissez rien au jeu de rôle, vous serez comblé!

S.L.

WHOG SHROG
Edité par Siroz Productions
Jeu de rôle

Whog Shrog est le dernier né de Siroz Productions, la petite boîte qui monte...
Le jeu se présente sous la forme d'un livre de 80 pages, avec une couverture rigide (agréable nouveauté), pour un prix de 134 francs.
C'est un jeu de science-fiction métallique et baroque.
Whog Shrog, c'est le nom de la division de soldats d'élite, de seigneurs de la guerre sous les ordres du Boucher de l'Univers. Car dans ce jeu, on incarne les méchants, les apôtres de l'hyperviolence, sorte de surhommes ayant subi une éducation pour le moins rude.
Un personnage se définit par 7 caractéristiques et des compétences exprimées en pourcentages. C'est un système léger à gérer, une heure suffisant par conséquent à créer un personnage. Attention! dans 3 compétences (numéro 2, 4 et 6), il faut remplacer constitution par connaissance, et dans 3 autres, il faut supprimer "L" (numéro 19, 20, 27) comme ont bien aimablement voulu nous indiquer les concepteurs. De plus, la médecine dépend du niveau d'évolution de la planète d'origine (surévoluée pour les Whog Shrog). Le système de combat est efficace et meurtrier, similaires aux autres jeux Siroz; on ne change pas une équipe qui gagne! L'équipement d'un Whog Shrog en dit long: scie circulaire aux poignets, grenade atomique à la ceinture... (Gaffe: le fuseur de poing est une arme énergétique, non une arme à feu). Suit une liste détaillée et brillamment illustrée du matériel; vient ensuite l'explication des pouvoirs Psi, système dérivé et simplifié des Psi à AD&D. Un trait de génie! Les points d'humanité, dont le nombre décrit le degré d'émotivité du personnage, et dont l'accroissement provoque des réactions bizzares... et les points de chance, assurance-vie du personnage. A mon avis, moins les joueurs en savent sur le sujet, mieux c'est! On peut aussi incarner un non Whog Shrog: un non-humain, choisi parmi la liste folklorique, très drôle à lire, peuplant les diverses régions du vieil univers. 8 pages fort bien faites décrivent les vaisseaux spatiaux, du plus rudimentaire à l'infiniment rapide. Pour la partie Background, les deux opposants principaux (bouchers et empire de Sumith, à savoir le mal déferlant contre la bureaucratie étalée sur 322 planètes) sont largement décrits avec beaucoup d'imagination et d'humour. A souligner les nombreux paragraphes "Atmosphères" permettant de se plonger dans l'ambiance. Tout autour, dans diverses régions de l'univers, coexistent d'innombrables races qui sont autant d'ennemis (ou locks) potentiels pour le boucher. Les dernières pages contiennent un scénario excellent, délirant à souhait, ou la section (traduisez le groupe de joueurs) aura à mener une enquête difficile et sera confrontée à un danger pour le moins inattendu, qui offre au maître du jeu de multiples possibilités de suite: il peut pour cela se servir de la liste d'ennemis connus du boucher.
A signaler la venue prochaine d'une extension et d'un écran, qui apporteront les quelques éléments (notamment des éclaircissements
sur le plan financier et les distances entre les différentes parties de l'univers) devant faire de Whog Shrog un superbe jeu de rôle, original, divertissant, et tout le contraire d'un jeu de SF de plus!

S.D. et T.L.

La prochaine fois, nous testerons le nouveau jeu de plateau de chez Oriflam, j'ai nommé La Fureur de Dracula, mais aussi Empire Galactique et l'Appel de Cthulhu, pour ce qui est des Oldies but Goldies! Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Bonjour chez vous!

Rubrique réalisée par Jean Delaite, Sophie Dumas, Tristan Lathière et Stéphane Lavoisard. Merci à tous les éditeurs qui nous envoient leurs produits, tant pis pour les autres!

SOUS LES ARCADES

Parce que cette rubrique fait partie de vos favorites, nous avons décidé d'en parler sur plus de pages, du moment qu'il y en aura assez de sortis. Ce mois-ci donc, une rubrique Sous les Arcades particulièrement grande, avec tous les jeux récents ou à venir!

SPLATTERHOUSE

NAMCO

Et voici un jeu d'arcade dont le héros vient tout droit de Vendredi 13. Tous les fans de Jason l'auront reconnu, avec son masque de hockeyeur et son hachoir de boucher! Le jeu aurait pu être particulièrement rigolo s'il avait fallu aller découper en rondelles des étudiants abrutis et américains, assez débiles pour passer leurs vacances près d'un lac où se font tuer une douzaine de personnes chaque soir! Hélas, il n'en est rien, et l'on tombe dans le classicisme le plus complet. Vous dirigez donc Jason à travers différents décors qui scrollent horizontalement, et devez combattre les hordes de monstres qui vous attaquent. Les zombis se rompent et tombent en lambeaux sous vos coups répétés, les squelettes enchainés tombent du plafond, des pieux acérés sortent du plancher pour vous empaler. Bref, Splatterhouse donne dans le léger et la poésie, avec des membres qui partent de tous les côtés, de l'hémoglobine de toutes les couleurs qui gicle dans tous les sens. C'est classique mais ça n'est pas trop mal fait! Pas de quoi s'éclater quand même. Jetez-y un coup d'oeil, ou profitez qu'un individu n'ayant pas lu Génération 4 (ça existe encore?) en fasse une partie pour regarder quand même le carnage!

Note: 5/10

APACHE 3

TATSUMI

On aurait du s'en douter, comme Afterburner avait eu ses clones, Thunderblade aura les siens. C'est la rançon de la gloire. Ce qui est plus rare, c'est que le clone dépasse l'original. Hors, c'est presque le cas avec Apache 3.
Apache 3 est en effet très similaire au hit de Noël, aussi bien en micro que dans les arcades. Vous y dirigez un hélicoptère, il y a le même style de graphisme et de séquences d'attaques, avec des villes, des tunnels, des tanks et des avions! Après un passage dans le désert où, étant à découvert, vos reflexes seront mis durement à l'épreuve, vous devrez traverser une zone montagneuse. Dans Apache 3, pour récupérer de l'energie, vous devez tirer sur des caisses qui descendent du ciel en parachute! Enfin, le jeu propose de nombreuses grosses cibles, comme dans Thunderblade!
L'avantage d'Apache 3 par rapport aux autres jeux du style est d'être très maniable, ce qui n'était pas le cas des autres! Par contre, côté présentation, on est loin de l'hélicoptère de Séga qui bougeait selon vos mouvements. C'est dommage, mais le jeu reste tout de même de bonne qualité et ravira les fans des jeux de ce type.

Note: 7/10

CYBERBALL

ATARI

Voilà un jeu bien étrange. Le football américain a beau passionner les amateurs de Coca-Cola, il est vrai que ce n'est pas l'un des sports les plus passionnants, surtout dans les salles d'arcade! Pourtant, Atari semble avoir fait une exception avec Cyberball, un jeu qui marche relativement bien en ce moment.
Le premier avantage qu'offre Cyberball est celui de pouvoir jouer contre un autre adversaire humain, chacun ayant son propre moniteur, et non pas toujours contre la machine. Ensuite, comme sur tous les récents jeux Atari, il y a une option Learn qui permet d'apprendre la règle du jeu au fur et à mesure, ce qui s'avère très pratique lorsque, comme moi, on y connaît rien au football américain.
Côté jeu, comme le laisse entendre le nom, Cyberball est un jeu futuriste. Les joueurs sont ici remplacés par des robots, mais le jeu reste du football américain. Un seul changement: le ballon chauffe au fur et à mesure des Downs, et si vous ne réussissez pas à avancer, il finira par exploser entre les mains de vos robots, ce qui les endommagera. Le jeu est rapide, pas trop complexe, et vous verrez que vous finirez par comprendre les règles et les tactiques du football américain en jouant à Cyberball, qui, ma foi, est au final un jeu bien amusant. La réalisation est de qualité, avec des graphismes très nets et des sons très high-tech. Bref, c'est pas mal du tout!

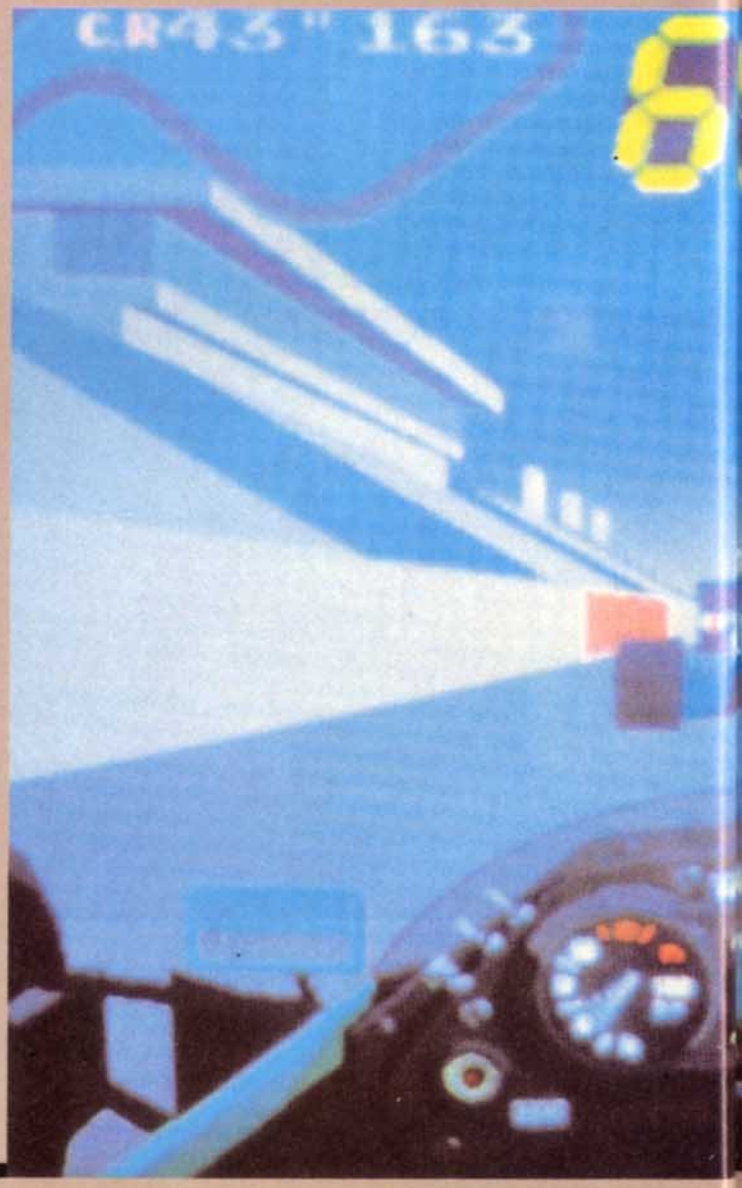
Note: 8/10

WINNING RUN

NAMCO

D'un autre éditeur, Winning Run à bien des points commun avec Hard Drivin. Tout d'abord, il s'agit également d'une course automobile. Ensuite, il utilise la même technologie et le même style de graphisme en 3D formes pleines, à la Carrier Command. Mais cela s'arrête là. Ici, le jeu est une sorte de Pole Position très amélioré graphiquement. Ainsi, tout commence par une phase de qualification où vous devez absolument faire preuve de vos talents, sans quoi vous terminerez la partie rapidement. Si vous êtes placé sur la grille de départ, le jeu continue, et la course commence. Les douzes autres concurrents conduisent particulièrement bien et si vous conduisez mal, ils vous doubleront sans aucun problème, ce qui rend le jeu vraiment prenant! Les graphismes sont étonnants de réalisme, avec des collines, des tunnels et des ponts, le tout en 3D s'il-vous-plait. Le jeu est vraiment fantastique, et domine largement toutes les courses de F1 qui existent. Avec Hard Drivin et Winning Run, les amateurs de courses automobiles sont gâtés.

Note: 10/10



TETRIS

ATARI

Voici sans aucun doute la plus surprenante apparition dans les salles de d'arcades. Oui! Tetris, le jeu de chez Mirrorsoft, vient de sortir en version arcade. Comment imaginer qu'un jeu aussi peu attirant au premier abord puisse marcher en arcade! Eh bien, croyez-moi ou non, mais les quelques salles parisiennes qui l'ont déjà font le plein grâce à Tetris. Incroyable, non, pour un jeu où il faut réfléchir et ne pas tirer sur tout ce qui bouge. Pour ceux qui ne connaitraient pas le jeu (honte à eux), je rappelle qu'il s'agit d'empiler une à une des pièces qui tombent de manière à former des lignes horizontales. Dès que vous avez une ligne horizontale, celle-ci disparait et l'entassement de pièces descends d'un niveau... Si jamais votre pile atteint le haut de l'écran, vous avez perdu! La version arcade est bien sûr plus belle, permet à deux joueur de jouer à la fois, ce qui rends le jeu encore plus fou! C'est carrément dément!

Note: 10/10

IKARI III

SNK

Et voici le nouveau jeu SNK, les spécialistes des remakes de Commando. Après Ikari Warrior, Guerrila War, Heavy Barrel ou P.O.W., voici maintenant Ikari 3. Dans ce jeu, on retrouve les deux Rambo d'Ikari Warrior. Cette fois-ci, ils commencent la partie dans un sale état. Ils ont de l'eau jusqu'au cou, et n'ont même pas d'armes! Dans un premier temps, vous devrez donc utiliser vos pieds et vos mains pour éliminer les toujours aussi nombreux agresseurs qui vous veulent du mal. Après avoir pris des canoës et combattu une bonne centaine d'hommes, vous rejoignez enfin la terre ferme! Là, vous combattrez encore je ne sais combien de personnes, trouverez des armes à feu, et arriverez à la fin du premier niveau, où vous rencontrez un monstre mécanique, mélange de char et d'hélicoptère...
Ikari 3 est largement plus beau que ses prédécesseurs, avec des sprites bien gros, un graphisme très agréable et des sons d'enfer.
Par contre, il n'a strictement rien d'original au point de vue du jeu ou du scénario, mais qu'importe, ce genre de jeu plaît beaucoup, surtout lorsqu'on y joue à deux!

Note: 7/10

HARD DRIVIN

ATARI

Ce qu'il y a de fou avec les courses automobiles, c'est qu'il en sort un minimum de deux par mois et qu'à chaque fois, on a l'impression qu'il sera impossible de faire mieux. C'est ce que vous aviez dit en voyant Buggy Boy, puis Outrun, Chase HQ, Power Drift, et c'est encore ce que vous direz en voyant l'incroyable Hard Drivin. Mais si de loin le jeu ressemble à un jeu comme un autre, il n'en est rien car il est plus proche de la simulation que du jeu d'arcade! Ici, tout est fait pour que vous ayez l'impression d'être au volant d'une véritable voiture! Vous allez me dire: quel intérêt, puisque je peux prendre ma voiture, c'est encore mieux et ça coûte moins cher! Je suis d'accord avec vous, si ce n'est qu'il me semble plus prudent de sauter par-dessus un pont sur Hard Drivin qu'avec votre voiture! En effet, non content de proposer une course de voiture très réaliste (faites attention à bien respecter les panneaux de vitesse ainsi que les indications, sans quoi, gare à la sortie de route!), Atari propose en plus un circuit de cascade! A différents moments du jeu, vous aurez donc le choix de continuer sur le circuit de vitesse ou sur le circuit de cascade, qui comprend des crevasses à franchir, un looping à faire et j'en passe!

Côté simulation, c'est excellent: on a vraiment l'impression d'être au volant d'une voiture, et le fait de pouvoir passer les vitesses à la main (au lieu de les passer automatiquement) renforce encore cette impression. Le jeu est difficile, comme son nom l'indique, surtout qu'il est difficile de savoir à quelle vitesse rouler pour passer certains obstacles. Ainsi, pour accomplir le looping, mieux vaut ne pas rouler trop vite (vous risqueriez de sortir de la boucle une fois en l'air!), ni trop lentement (vous pourriez retomber!). Vous devez absolument terminer un tour avant un temps imparti pour pouvoir continuer, et comme les obstacles ne sont pas simples à passer et qu'il y a de nombreuses voitures sur la route, vos premières parties risquent d'être désastreuses...

Graphiquement, c'est parfait, avec peu de couleurs mais des graphismes en 3D dans le style de Starglider 2 ou Carrier Command, et le jeu est une grande réussite! Pour ce qui est du Design, c'est parfait puisque le jeu est basé sur une cabine avec un siège réglable et un grand écran!

Les droits de ce jeu ont bien sûr été repris par Domark, qui est prioritaire rappelons-le lors des rachats de jeu Atari suite à un contrat passé depuis déjà quelque temps! Adapté Hard Drivin ne sera pas une tâche simple, et le meilleur moyen serait de confier le soft à des spécialistes de la 3D comme les Argonauts (Starglider 1 et 2). De toute manière, ce jeu n'est prévu que pour Noël, donc d'ici là...

Note: 10/10

OPERATION THUNDERBOLT

TAITO

On aurait dû s'en douter... Quand une formule marche bien, elle est souvent exploitée jusqu'à épuisement. Voici donc Operation Thunderbolt, qui est, pour ceux qui ne l'auraient pas compris, Operation Wolf 2! Le deux est à double sens, si j'ose dire! Non seulement c'est la deuxième version, mais on peut aussi jouer à deux en même temps à ce jeu, puisqu'il y a deux mitraillettes Uzi à la place d'une. Mis à part cela, la seule différence dans le jeu vient du fait que dans certaines scènes, les joueurs avancent, c'est à dire qu'ils marchent et que le décor scrolle vers eux, un peu comme dans Thunderblade! Sans quoi le jeu reste le même. Vous devez tirer sur tous les ennemis qui bougent (même sur ceux qui ne bougent pas en fait!), éviter de laisser les ennemis approcher trop près de vous, éviter les couteaux et les grenades, tirer sur les chargeurs et les rockets pour refaire le plein de munitions, bref, la routine. Il y aura un peu de changement plus tard, avec des attaques d'hélicoptères, de tanks et d'avions. D'autres originalités? Oui. A un moment vous devez intervenir lors d'une prise d'otages dans un avion. Vous voyez l'action comme si vous étiez dans l'allée centrale, en train d'avancer. Vous devez tirer sur les terroristes et éviter de toucher les passagers.
Operation Thunderbolt est aussi beau qu'Operation Wolf, il est aussi prenant à jouer (voire plus lorsqu'on y joue à deux), propose plus de variété et fera sans problème un carton dans les arcades. Et, d'après vous, qui a bien pu racheter les droits du jeu pour en faire une adaptation pour Noël prochain? Non? Vous ne voyez pas? Pourtant...

Note: 9/10

LE MOIS PROCHAIN DANS GEN 4, DEBUT DE LA GUERRE DES ROBOTS!
LE MOIS PROCHAIN DANS GEN 4, TOUTE L'ACTUALITE DU ST ET DE L'AMIGA!
LE MOIS PROCHAIN DANS GEN 4, DES TESTS, ENCORE ET TOUJOURS DES TESTS!
LE MOIS PROCHAIN DANS GEN 4, DES PREVIEWS PRESTIGIEUSES!
LE MOIS PROCHAIN DANS GEN 4, TOUT SUR LE...HEU... ENFIN... SAPRISTI, 3615 GEN4!

LES COMPAGNIES ETRANGERES

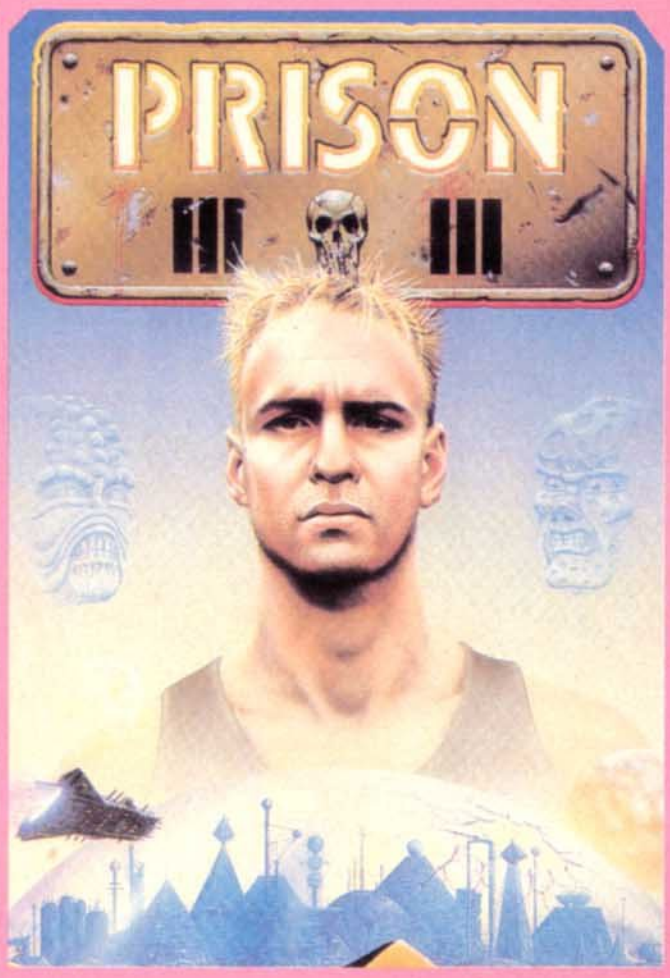
AUDIOGENICS

Après Helter Skelter, le prochain jeu de la compagnie anglaise vous mettra dans la peau d'un insecte qui devra survivre dans un monde réellement hostile. Nommé *Creepy Crawley*, le jeu sortira d'abord sur Amiga, d'ici quelques temps.

VIRGIN MASTERTRONIC

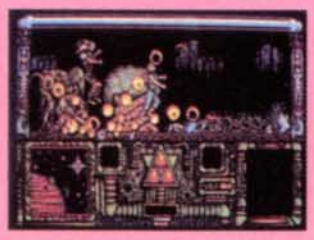
Nous ne suivions plus depuis quelques temps les effets de la disparition de FIL sur sa filliale anglaise, The Sales Curves, et nous avions récemment annoncé que nous ne savions pas si les jeux qui devaient être adapté le seraient! Et bien, bonne nouvelle, il le sont, mais pour Virgin Mastertronic. Les deux premiers à sortir seront *Shinobi* et *Silkworm* (présenté en préviews) qui devraient être disponibles pour ST et Amiga fin mars. Un troisième jeu, toujours adapté d'un jeu d'arcade, est *Gemini Wing*, un fantastique Shoot'em'up, dont la sortie est prévue pour mai. Rappellons qu'étaient aussi prévus *Continental Circus*, *Heavy Barrel* et *Time Soldiers*.

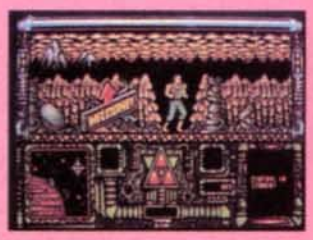
Shinobi (Amiga)



CHRYSALIS

Cette jeune compagnie anglaise vient de signer avec Ultimate les conversions de nombreux hits 8 bits de chez Ultimate pour les 16 bits. Parmis ceux-ci, il y aura *Sabre Wulf* (prévu pour mai) et *Atic Atac* (prévu pour septembre). Cependant, il est fort probable que les 18 autres titres d'Ultimate soient adaptés sur ST, ce qui est intéressant quand on pense à des jeux comme *Knight Lore*.
En attendant, *Prison*, leur premier logiciel, sera sorti d'ici la parution de ce numéro. Test complet le mois prochain.





Prison (ST)

LEISURE GENIUS

Ce label du groupe Virgin Mastertronic est spécialisé dans l'adaptation de jeux de société. Après le *Scrabble* et en attendant le terrible *Scrupules*, l'adaptation pour ST et Amiga de *Risk* sera bientôt en vente. Le jeu permettra de jouer contre l'ordinateur et jusqu'à 5 joueurs pourront s'opposer. Avec un scrolling pour les cartes, des règles optionnelles et la possibilité de sauver une partie, le jeu semble vraiment complet.

GREMLIN

Butcher Hill est présenté en préviews et sortira en même temps que le magazine. Plus tard, nous aurons *Ultimate Golf* et *Ultimate Darts*, alors que le gros jeu de chez Gremlin semble être *Ramrod*, dont la sortie est quelque peu retardée, histoire de réussir le lancement du soft. Il faut dire que cela fait maintenant deux ans que les auteurs bossent sur ce soft fou. Fou? Oui, vous dirigez votre personnage à travers de nombreux niveaux où vous devez tout faire pour l'empêcher de mourir... d'ennui. Jouer à des jeux d'arcade, écouter des disques, etc... Tout est possible! Voilà qui s'annonce être un grand soft.

Ramrod (ST)

CINEMAWARE

C'est fait, *Rocket Ranger* et *King of Chicago* sont disponibles pour ST! Nous vous en parlerons le mois prochain.

Rocket Ranger (ST)

King Of Chicago (ST)

FTL

Chaos Strikes Back est juste un peu en retard, mais il pourrait sortir d'ici un mois... En tout cas, il sortira avant la fin avril, quoi qu'il arrive!
Pour ce qui est de *Dungeon Master 2*, on reste toujours avec une date prévue vers la fin 89.

Vindicators (version arcade)

DOMARK

Les seuls produits attendus sont maintenant ceux de la gamme Tengen, la filliale de jeu vidéo d'Atari. Le premier soft, présenté en préviews dans notre précédent numéro, se nomme *Vindicators* et sortira fin mars. Nous en avons vu depuis une version encore plus avancée qui laisse espérer une conversion d'excellente qualité.
Quant aux autres softs, *APB* sortira en mai, *Xybots* en juillet et *Toobin* en octobre. Ces softs sont tous excellents à l'origine, et si les conversions s'avèrent être de qualité, ça ne va pas être triste.
Et comme s'ils n'avaient pas assez de boulot comme ça, ils viennent de signer le fabuleux *Hard Drivin*, toujours de chez Tengen, jeu présenté dans la rubrique Sous les Arcades!

Vindicators (ST: l'écran d'option)

Vindicators (ST)

Leur prochain jeu sera bientôt disponible sur ST et Amiga, et s'appelle *Raffles*. C'est un jeu à la Crafton & Xunk, où le personnage peut déplacer et utiliser tous les objets dans une maison aux graphismes superbes.

NOVAGEN

Damocles n'est toujours pas disponible, à croire qu'ils ont fait le pari avec Ubi Soft de sortir après Iron Lord. Bon, sérieusement, cette suite de Mercenary est attendue pour avril!

INFOCOM

La compagnie leader dans le domaine du jeu d'aventure proposera bientôt sa nouvelle gamme de produits.
Il y aura d'abord *Battletech*, un jeu d'aventure interactif basé sur le jeu de rôle du même nom, pour ST et Amiga, mais aussi *Zork Zero* pour Amiga. Rappelons que les nouveaux produits Infocom seront graphiques!

Battletech (Amiga)

Ghosts'n Goblins (ST)

ELITE

Enfin, *Paperboy* et *Ghosts'n Goblins* arrivent sur ST... le mois prochain. Il était temps!

Slipstream (Amiga)

MICRODEAL

Jug et *Guardian Moons*, deux jeux d'arcade pour ST, sont sur le point de sortir. Il en est de même pour Talespin, présenté dans ce numéro. Plus de détails le mois prochain.
Pour Amiga, *Slipstream* est un jeu dans le style d'Afterburner mais qui semble surtout porter sur les graphismes.

3D Pool (Amiga)

BRITISH TELECOMSOFT

Maltese Jo's 3D Pool Challenge est un snooker qui sortira sur ST et Amiga en mars/avril. Côté réalisation, le jeu est en 3D et rappelle fortement Billiards Simulator, si ce n'est qu'il s'agit ici de snooker et non pas de billard français!
Verminator et le génial *Weird Dreams* sortiront à la même date.
Beaucoup plus tard, nous aurons le droit à *Bubble Bobble 2*, nommé *Rainbow Islands*, mais rendez-vous en préviews où nous vous présentons le jeu.

GRANDSLAM

L'adaptation du film *Runnin Man* ne devrait plus du tout tarder. Le jeu sortira d'abord sur Amiga, puis sur ST un peu après.

Running Man (Amiga)

LUCASFILM

Dans la débâcle qui aura lieu en avril, mois de sortie de bon nombre de simulateurs, nous aurons droit à *Battlehawks 1942*. La version PC étant déjà fantastique, on peut espérer avoir une version 16 bits excellente!

QUAND LA LOI NE SUFFIT PLUS.... VIGILANTE PREND LE RELAIS

VIGILANTE™

ATARI ST – DISQUETTE
AMIGA – DISQUETTE
IBM PC – DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE, DISQUETTE
AMSTRAD
CASSETTE, DISQUETTE
CBM 64/128
CASSETTE, DISQUETTE

1994 NEW YORK
..... La police n'ose pas patrouiller les rues. L'armée n'arrive plus à contrôler la ville. L'ordre publique n'existe plus... Quand des groupes organisés dominent les rues de la ville; quand les paisibles citoyens ont peur de se défendre; et quand les agences chargées d'appliquer la loi s'avèrent impuissantes ... votre dernière chance est ... **VIGILANTE** ...
CETTE FOIS-CI, C'EST LA GUERRE!

Photos d'écran de la version arcade.

U.S. GOLD®

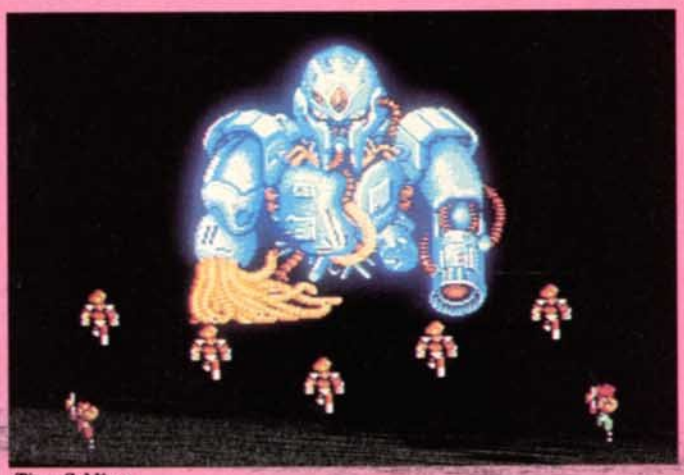
© 1989. Sous licence de IREM CORP. Tous droits réservés.
Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

ELECTRONIC ARTS

Nous avons vu une version encore plus avancée de *Populous*, présenté en préviews dans le numéro 8, et nous pouvons vous assurer que c'est l'un des meilleurs jeux auquels nous ayons joué. C'est tellement génial que... Chut! Surprise le mois prochain!
Populous sortira en avril sur ST et Amiga, en même temps que *Skyfox 2* pour ST, *Neuromancer* pour Amiga (voir préviews du précédent numéro) et *Deluxe Paint 3* pour Amiga. En mai, sont prévus *Powerdrome* pour Amiga et *Ferrari Formula One* pour ST.
Nous avons également appris qu'une adaptation sur ST de *Battlechess* était prévue.
Enfin, nous espérons bientôt pouvoir vous présenter une préview de *Hawk*, le simulateur de vol que réalisent les auteurs de Starglider 2 pour Electronic Arts, et qui sortira en août sur ST et Amiga. Le projet prévoit deux fois plus d'images par seconde qu'Interceptor! Fou, non?

Populous (Amiga)

Vigilante


Time Soldiers

SEGA

Voici les prochains jeux qui arriveront sur Sega. Il y a tout d'abord *Time Soldiers*, qui est fantastique, *Altered Beast* qui est peut-être actuellement l'un des meilleurs jeux d'arcade de combat, *Vigilante*, présenté en préviews dans ce numéro sur ST et Amiga et enfin *California Games*, le fameux jeu de chez Epyx.

Altered Beast

California Games

GOLDEN GOBLINS

Ce label de Rainbow Arts proposera en avril ses deux premiers jeux, *Grand Monster Slam* et *Circus Attraction*.

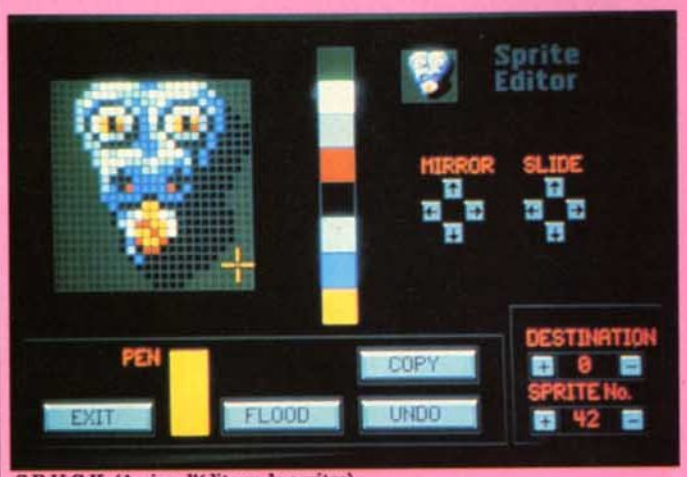
SIERRA-ON-LINE

Nous n'attendons plus qu'un seul soft, *Space Quest 3*, qui devrait être génial s'il est aussi drôle que les deux précédents et aussi bien fait que Police Quest 2!

PALACE

Barbarian 2 et Cosmic Pirate étant enfin sortis, on attend plus que *Shoot-Em-Up Construction Kit* qui devrait sortir d'ici moins d'un mois sur Amiga. Rappelons que ce programme permet de faire des programmes de jeux exécutables. Les jeux sont obligatoirement des jeux à scrolling vertical!
Une adaptation pour ST sortira cet été!

S.E.U.C.K. (Amiga: un exemple de jeu)

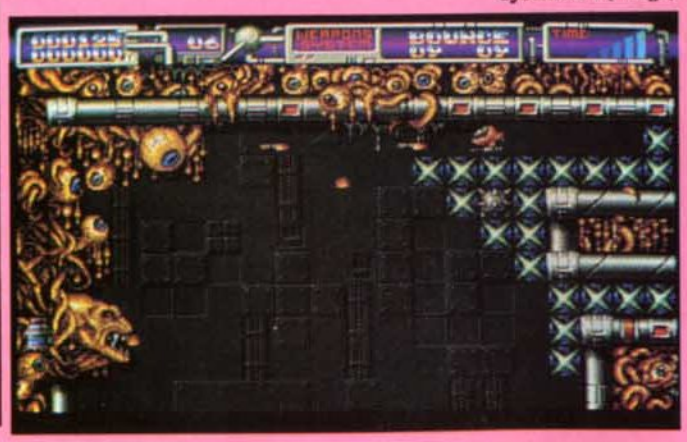


S.E.U.C.K. (Amiga: l'éditeur de sprites)

HEWSON

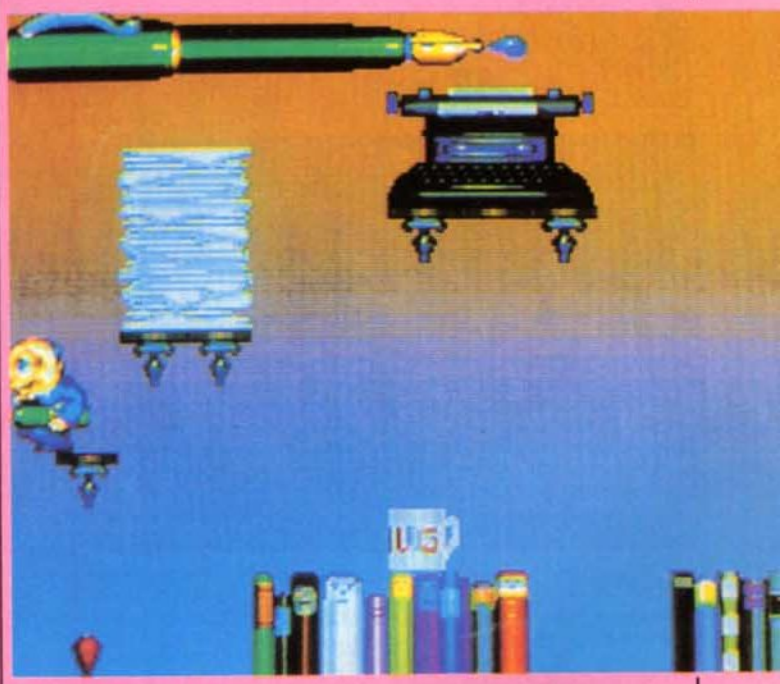
Cybernoïd 2 arrivera sur ST et Amiga en avril, alors que *Astaroth* (voir préviews du numéro 9) est prévue pour mai.

Cybernoïd 2 (Amiga)



MIRRORSOFT

Un nouveau jeu en préparation chez Mirrorsoft, sous le label Imageworks, en plus de *Crime Town Depth*, *Paladin*, *Terrarium* et *Interphase*, présenté une nouvelle fois en préviews.
Ce jeu se nomme *Dynamic Debugger*, et il s'agit d'un jeu d'arcade avec des tableaux nombreux composés chacun de plusieurs écrans. Si le jeu est un jeu d'arcade classique, c'est du côté de la réalisation que cela s'annonce intéressant. Ainsi, en plus d'un graphisme exceptionnellement fin, le jeu sur Amiga sera le premier jeu à scrolling horizontal overscan en mode Ham (ça va donner!), alors que sur ST il s'agira tout simplement d'un scrolling horizontal plein écran en 32 couleurs, et fluide qui plus est! Bon, ça semble tellement peu possible qu'on attend de voir pour vous en dire plus.
Enfin, une rumeur court comme quoi le prochain jeu des Bitmap Brothers (Xenon, Speedball) ne serait autre que la suite de Xenon. Une affaire à suivre!



Dynamic Debugger (Amiga)

GO!

De plus en plus fou! Les prochains jeux de Go! sont déments. Nous vous présentons une seconde fois *Forgotten Worlds* en préviews, et nous essaierons d'avoir quelques images de The *Strider* d'ici le mois prochain.

MINDSCAPE

Le prochain jeu de chez Mindscape sera *Balance Of Power: the 1990 Edition*. Prévu pour ST et Amiga d'ici peu de temps, il s'agit d'une nouvelle version de Balance Of Power, réactualisé politiquement et économiquement, comme son nom l'indique...

MELBOURNE HOUSE

War In Middle Earth arrive et sera même sorti d'ici la parution de ce magazine. Le jeu basé sur le Seigneur des Anneaux s'annonce d'ores et déjà génial, et sera testé à fond dans notre prochain numéro.

Ultima V (ST)

Ultima V (ST)

Times Of Lore (Amiga)

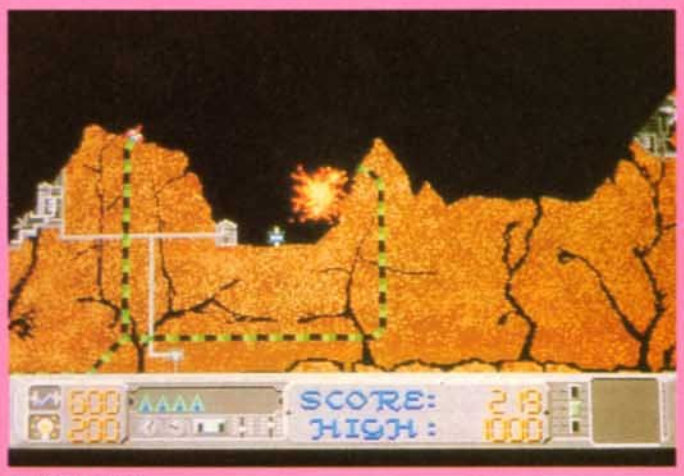
ORIGIN

Times Of Lore sera disponible sur Amiga en avril, date à laquelle nous aurons enfin la possibilité de jouer à Ultima V sur ST! Ayant vu le logiciel sur Apple 2, je peux déjà vous annoncer qu'il est encore plus génial que le quatrième volet, et qu'il s'agit donc incontestablement du meilleur jeu du genre! Vivement avril!

IMPRESSIONS

Ce nouvel éditeur commercialisera à la mi-mars un logiciel nommé *Raider* pour Amiga. Ce jeu ressemble visiblement beaucoup à Oids et possède 8 planète à explorer, 40 niveaux de difficulté et plein de gadgets.

Raider (Amiga)



Raider (Amiga)

ADDICTIVE

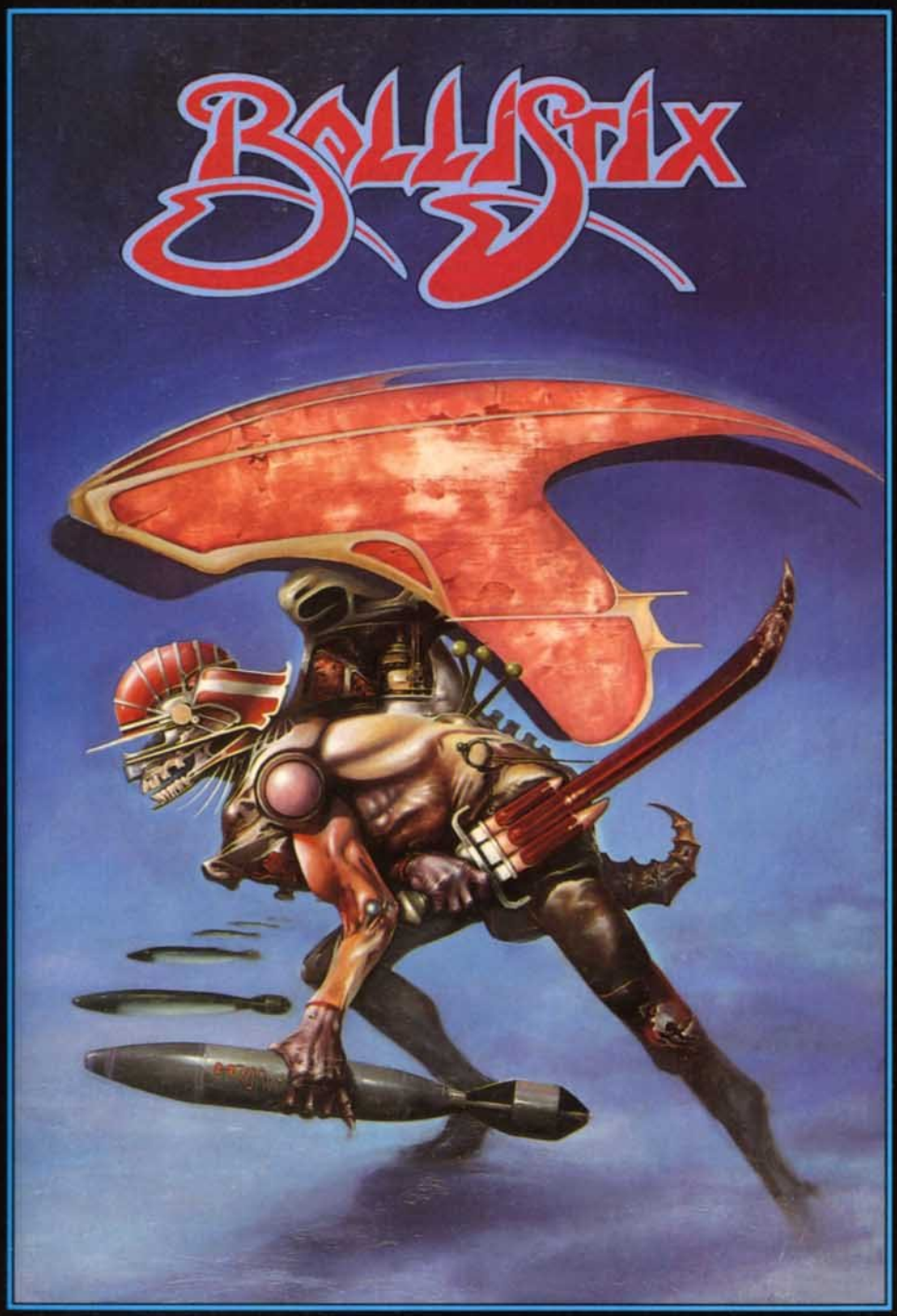
Encore une préviews de *Kristal*, cette fois-ci avec beaucoup plus de détails. De toute manière, le jeu sortira sur ST et Amiga juste après la parution de ce numéro.

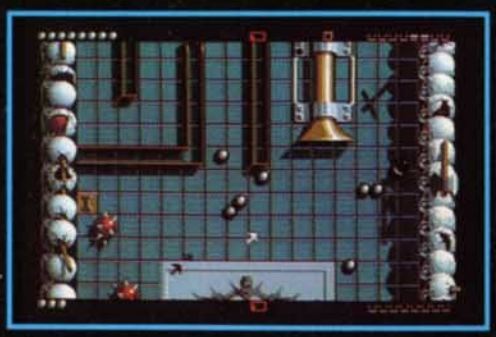
DISCOVERY

Tiens, ils viennent de découvrir le ST, eux? Une version de *Hybris* est quasiment terminée, et l'on parle même d'une éventuelle adaptation de Dragon's Lair sur ST...

SSI

Etrange affaire! Il y aura un *UMS2*, mais au lieu d'être édité comme le premier par Rainbird, il le sera par SSI, dans le courant de l'année.





BALLISTIX
Un jeu de ballon . . . different!

Ras-le-bol des jeux de foot classiques? Fatigué des flippers douteux? Alors, vous avez besoin de Ballistix - le plus rapide, le plus fou et le plus dur de tous les jeux de balle jamais vus sur ordinateur, Ballistix est bourré d'astuces, de frénésie et comporte 130 tableaux différents.

Le but du jeu est simple: il suffit de marquer plus de points que votre adversaire pour remporter la partie. Enfin, "il suffit", c'est beaucoup dire: des Diviseurs remplissent l'écran d'une muiltitude de balles, des Tunnels les cachent, des Champignons renvoient la balle dans n'importe quelle direction, des flèches rouges diaboliques accélèrent la balle à une vitesse inimaginable, des Aimants attirent la balle loin de vous, et c'est loin d'être les seules difficultés du jeu.

Ballistix est également entièrement paramétrable. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou un autre joueur, régler la vitesse pour éviter la crise cardiague, définir l'endroit d'où sont lancées les ballons et à quelle vitesse, définir des bonus qui vous permettront de marquer des buts supplémentaires et finalement, à la fin d'une partie probablement épuisante, inscrire votre nom en lettres de feu au frontispice de la table des meilleurs scores. Et le tout au son d'une musique palpitante et d'une foule qui applaudit à chaque but.

Ballistix n'est certainement pas un jeu pour mauviettes. C'est difficile, rapide, provoquant et extrêmement stimulant - en fait, c'est exactement le genre de jeu que vous aimez.

Deux joysticks sont nécessaires pour jouer à deux

ATARI ST/AMIGA — 220 francs

Photos d'écran prises sur la version Amiga

PSYGNOSIS
FREEPOST, LIVERPOOL
L3 3AB
UNITED KINGDOM

DISTRIBUTION:
16-32 DIFFUSION
82 RUE CURIAL 75019 PARIS
Tel: 1 40 37 06 37

ATARI

Borodino est un fantastique wargame dans le style d'Ums mais vu en 3D formes pleines et colorées. Le jeu a l'air vraiment génial, mais on ne sait pas comment il sera distribué en France!

Chicago's 30 (ST)

US GOLD

Voyons. Tout d'abord, nous avons *Human Killing Machine* qui sera sorti d'ici la parution de ce numéro. Ensuite, nous avons Vigilante qui est présenté en préviews. Pour la suite, ce sera un peu plus tard.
Chicago 30's sera disponible bientôt. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure se déroulant durant la prohibition.

Human Killing Machine (ST)

MICROPROSE

Alors que nous attendons toujours *Airborne Ranger* sur ST, voilà que *Microprose Soccer*, le seul football valable sur 8 bits, devrait sortir rapidement sur ST et Amiga. Lorsque l'on voit la nullité des programmes du même genre sur ces machines, il semble que ce dernier ait un espoir de ravir un marché pour le moment composé de softs ratés... Espérons-le, en tout cas!
Le fabuleux *F19 Steelth Fighter* est annoncé quant à lui pour la fin de l'été sur Amiga puis ST. Le jeu devrait être encore plus rapide que la version PC, déjà excellente.

F19 Stealth Fighter (PC)

Airborne Ranger (ST)

SYSTEM 3

Toujours pas de *Last Ninja* en vue sur ST! Que font-ils? Peut-être bossent-ils sur *Bangkok Knight*, lui aussi en retard. Nous menons notre enquête!

DIGITAL INTEGRATION

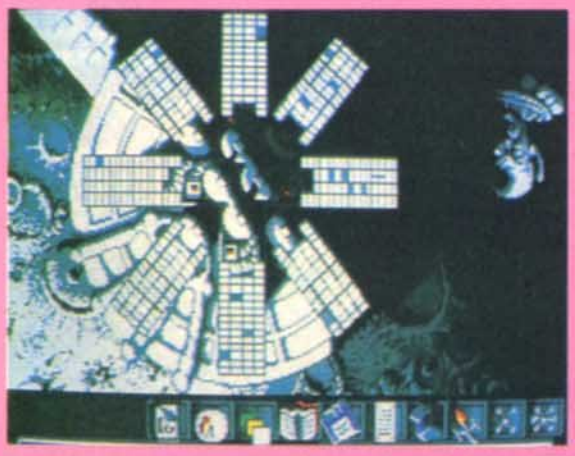
Ca y est, le simulateur de vol des spécialistes des simulateurs est presque fini. Présenté en préviews, *F16 Combat Pilot* risque d'être un sérieux concurrent de Falcon! 1989 s'annonce vraiment comme l'année des simulateurs de vol.

SOFTWARE HORIZON

Nous attendons toujours *Dragonscape* qui devrait être sorti d'ici la parution du magazine. Test complet le mois prochain de ce shoot'em'up à scrolling multi-directionnel sur Amiga et ST.

REAL GHOSTBUSTERS

Real Ghostbusters (ST)



Millenium 2.2 (ST)

Timescanner (ST)

Dynamite Dux
(Version arcade)

ACTIVISION

Millenium 2.2 est annoncé comme "l'un des plus originaux jeux de stratégie de tous les temps!" par la compagnie anglaise. Le jeu se déroule en 2200 alors que la Terre est devenue inhabitable en raison d'une collision avec un astéroïde. Vous dirigez un centre de recherche sur une lune, et dirigez 100 hommes. Aidé d'êtres génétiques, vous devez refaire de la Terre une planète habitable. Il vous faudra construire un vaisseau, explorer de nombreuses galaxies, et j'en passe. Ce jeu mêlera stratégie, arcade (en 3D) et aventure. De superbes graphismes, un monde immense à explorer, des données scientifiques correctes, la possibilité de créer des mutants, etc... Tout cela sera présent dans *Millenium 2.2*, qui sortira en mars sur ST et Amiga, et qui s'annonce vraiment exceptionnel! L'ayant vu en Angleterre, je peux vous dire que c'est un jeu qui a la classe de Carrier Command ou d'Elite, ce qui est peu dire!

Toujours en mars, nous devrions avoir le droit à *The Real Ghostbusters*, une adaptation du jeu d'arcade de Data East. Le jeu est basé sur le dessin animé du même nom. Vous devez sauver votre ville en la nettoyant des nombreux fantômes et spectres qui pullulent. A travers 12 niveaux de jeu, vous devrez éliminer les monstres à l'aide de votre faisceau à électrons. A la fin de chaque niveau, vous devrez faire face à un fantôme gardien pour passer au niveau suivant. Avec un scrolling multi-directionnel très coloré, des sons fantastiques, la possibilité de jouer à deux à la fois, le jeu s'annonce très bien. Sortie prévue pour ST et Amiga.

En avril, par contre, ce sera *Timescanner*, l'adaptation du jeu de chez Sega. Ce jeu n'est autre qu'une simulation de flipper, mais un flipper avec des décors superbes, des effets étranges et on en passe. Réalisé par l'équipe qui a fait ISS (voir rubrique Test dans ce numéro), le jeu sortira pour ST et Amiga.

Pour ce qui est des achats de licences, Activision continue l'achat abusif de la quasi-totalité des jeux Sega. Alors qu'ils ont déjà ceux d'*Altered Beast*, *Hot Road*, *Galaxy Force*, *Ace Attacker*, *Sonic Boom*, *Fighting Soccer*, *Power Drift*, ils viennent d'obtenir deux nouvelles licences: *Super Wonder-Boy* et *Dynamite Dux*! Jusqu'où iront-ils?

ARTRONIC

Thunderwing est un shoot'em'up qui sortira bientôt sur ST et Amiga. C'est un jeu dans la longue lignée des Goldrunner!

TITUS

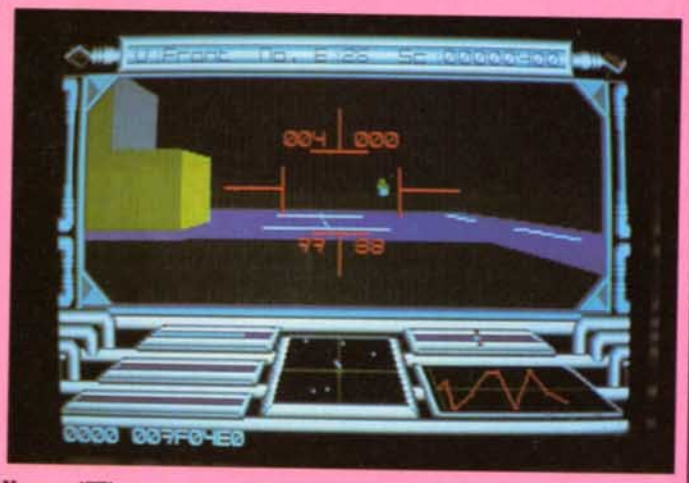
Rien de bien neuf, si ce n'est que *Knight Force* avance... Espérons de plus amples news le mois prochain.

OCEAN

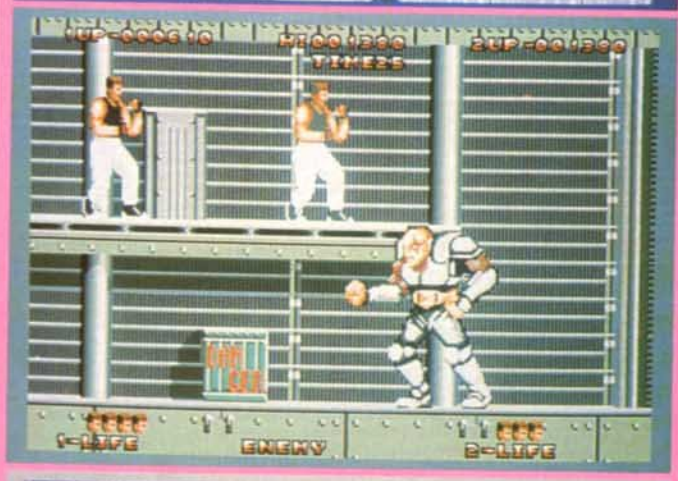
Ca y est, nous sommes enfin fixéq sur le nom du logiciel présenté en préviews dans notre dernier numéro. Il s'agit de *Voyager*, tout simplement. Par contre, nous avons depuis vu

Red Heat (ST)

qu'il était possible de voler, lorsque votre tank avait ramassé assez de gadgets pour en faire un vaisseau... Eh bien, figurez-vous qu'avec cette option, Voyager devient peut-être encore plus beau que Starglider 2. Plus de renseignements sur ce fabuleux soft dans notre prochain numéro!
D'ici là, nous aurons certainement une version finale de *Dragon Ninja*, qui de toute manière est déjà une réussite totale.



Voyager (ST)



Dragon Ninja (ST)

Robocop n'est prévu que pour mai, date à laquelle *Wec Le Mans* commencera à se faire attendre.
Pour ce qui est de *Guerrilla War*, il a également du retard, mais devrait tout de même être disponible en avril.
Enfin, l'équipe de programmeurs ayant réalisé Batman travaille en ce moment sur deux autres jeux basés sur des films. Le premier se nomme *Red Heat* (Double Détente en V.F.) et sortira en mai,alors que le second *The Untouchables* (Les Incorruptibles), n'a pas encore de date de sortie exacte.

LA PRESSE UNANIME !

COBRA-SOFT a pensé à tout ! Grâce à l'Organizer et autres petites trouvailles ingénieuses, l'enquête devient un plaisir. Meurtres à Venise a le mérite d'être très simple à pratiquer tout en étant passionnant. Tout le système de jeu comporte en lui-même un aspect ludique indéniable. (...)
Graphismes : ****
Bruitages : *****
TILT

Comme d'habitude, une multitude d'objets, servant d'indices, accompagnent le logiciel et guideront le joueur lors de son enquête. Un jeu techniquement bien conçu, qui séduira les admirateurs de Maigret.
MICROWORLD

Après Meurtres en série, Meurtres sur l'Atlantique et Meurtre à grande vitesse, voici Meurtres à Venise. S'il fallait frapper un grand coup pour se démarquer des réussites précédentes, on peut dire, sans l'ombre d'une hésitation, que Bertrand Brocard et son équipe ont signé là un véritable chef-d'oeuvre. (...)
Un défi remarquable pour un logiciel vraiment exceptionnel.
SVM (Sciences et Vie Micro)

La boite contient plus de 30 indices réels !

Impressionnant et génial.
Bon, on va vous le dire tout net. Ce Meurtres à Venise nous a littéralement coupé le souffle ! Intrigue infernale, écrans magnifiques, conception géniale et multiple (...) plus cette ambiance vénitienne et mystérieuse sont autant d'éléments qui donnent envie de tout arrêter pour se jeter tout de suite dans l'enquête !
Jouabilité : exceptionnelle
Intérêt : fabuleux
FIRST Magazine

Meurtres à Venise est le type même de réalisation qui montre que les intrigues policières peuvent tout à fait concurrencer voire dépasser l'intérêt ludique de tous les autres logiciels. (...) C'est vraiment génial.
GENERATION 4

Si je m'arrêtais là, je pourrais dire que Meurtres à Venise est une superbe enquête policière suffisamment ouverte pour intéresser tout autant les fanas du Quai des Orfèvres que les aventuriers acharnés. Seulement voilà, c'est encore mieux que ça!
MICRO-NEWS

AVENTURE ET ACTION POUR LA NOUVELLE SUPER-PRODUCTION DE COBRASOFT

Venise est menacée. L'ultimatum des terroristes expire dans 5 heures ! Il est temps que vous entriez en jeu pour désarmorcer la machine infernale...

Dans des décors splendides (la Cité des Doges digitalisée !) rencontrez des dizaines de personnages, faites les parler ! Démasquez les coupables... Analysez les indices ! Vous devrez même vous grimer !

Commedia dell'arte, high-technologie, postiches, armes, poison, mafiosi, cadavres... sont quelques-uns des ingrédients qui composent cette nouvelle super-production réalisée par Bertrand Brocard.

Non seulement vous disposerez d'un jeu passionnant, entièrement graphique, mais aussi de l'outil qui vous permettra d'avancer : un véritable "intégré" comprenant traitement de texte, gestionnaire de fichiers, logiciel de dessin, album-photo... Et pour préparer la phase finale du jeu, la neutralisation de la bombe : un simulateur de montage électronique !

GRAND CONCOURS : Les gagnants vivront le final de "Meurtres à Venise" au cours d'une fantastique Murder-Party ! (Concours sans obligation d'achat - Renseignements chez votre revendeur).

COBRA SOFT BP155 71104 CHALON S/SAONE CEDEX

ECRANS ATARI

LES COMPAGNIES FRANCAISES

COKTEL VISION

Pas de traces de la version ST de *Rogger Rabbit*. Les softs maintenant attendus sont *la légende de Djel*, un jeu d'aventure/arcade, et *Hermes*, une simulation de vol en navette!

Hermès (ST)

UBI SOFT

Nous avons obtenu les nouvelles dates de sortie des logiciels de jeux que nous attendons depuis maintenant assez longtemps. *Zombi* sortira (si! si! ce n'est pas une blague!) d'ici quelques semaines. Dois-je rappeler que ce soft a été présenté en préviews dans le numéro 3... *Night Hunter* sortira sur Amiga à la fin mars, date à laquelle *Iron Lord* et *Skateball* seront disponibles sur ST. A la mi-avril, ce sera *B.A.T.* qui sortira sur ST, alors que fin avril, *Skateball* et *Puffy's Saga* verront le jour sur Amiga. A la fin mai, il y aura *Iron Lord* sur Amiga et *Final Command* sur ST. Enfin, devraient sortir en juin *Fer et Flamme* sur ST et B.A.T. sur Amiga. Evidemment, ces dates ne sont que prévisionnelles!

LANKHOR

Les dates de sortie des softs à venir sont approximatives, mais on peut espérer voir venir *Raiders* en mars/avril, *Vroom* en avril et *Maupiti Island* un peu plus tard!

16/32 EDITION

Necron tarde un peu mais devrait quand même sortir prochainement. Par contre, *Explora 2* sur Amiga avance à grand pas, ainsi que *Rock Star* sur Amiga et ST, les deux jeux étant réalisés par Infomédia.

LORICIELS

Code Route est déjà sorti sur ST, et est un jeu éducatif qui permet de jouer ou d'apprendre le code de la route! Test complet le mois prochain.
Après les sorties de Skweek et de Cobra 2, on ne sait pas quels seront les prochains jeux Loriciels, mis à part A-320 qui est toujours prévu pour ST.
Loriciels distribue désormais Broderbund en France, donc Typhoon Thomson et Karateka seront prochainement disponibles en français. D'autres logiciels sont en préparation pour ST et Amiga.

ERE

Nous devrions pouvoir vous présenter un peu mieux *Temple Of Flying Saucers* d'ici le mois prochain!

SILMARILS

Deux produits sont sur le point de sortir. Le premier, déjà présenté en préviews dans un ancien numéro, se nomme *Targhan*. Il s'agit d'un jeu très proche du Barbarian de Psygnosis, mais avec des décors plus beaux et sans un bug! De plus, le nombre de tableaux est plus élevé (120 lieux, allant de vallées à des châteaux en passant par des cavernes et des temples!), les adversaires plus variés (40, du géant au dragon en passant par les hommes-lézards et les dragons!). Comme dans Barbarian, il est possible de prendre des objets et de les utiliser, tout en faisant attention à ne pas prendre d'objets maudits! Ce grand jeu d'arcade/aventure sortira pour Amiga et ST à la mi-mars.
Le second se nomme *Windsurf Willy*, et n'est autre qu'une simulation de planche à voile en trois dimensions. A travers une vingtaine de tableaux dans des lieux différents, le joueur devra choisir sa planche selon la distance à parcourir, le vent et la mer. Ensuite, il faudra faire le maximum de figures et tenter de séduire les juges par des acrobaties réussies! Sortie prévue sur ST et Amiga en avril.

Targhan (ST)

Windsurf Willy (ST)

GRAND CONCOURS CAPCOM

Après notre dossier du mois dernier, et à l'occasion de la sortie de nombreux jeux Capcom ce mois-ci (Led Storm, Last Duel, Tiger Road) voici un concours qui vous permettra de gagner de nombreux lots, offerts par S.F.M.I.

I- En quelle année fut fondée la compagnie Capcom?

a) 1983
b) 1979
c) 1986

II- Capcom est une société?

a) américaine
b) japonaise
c) anglaise

III- L'un de ces jeux n'est pas un jeu Capcom. Lequel?

a) Bionic Commando
b) Vigilante
c) Commando

IV- Deux jeux de chez Capcom ont un mot en commun. De quel mot s'agit-il?

a) Tiger
b) Storm
c) Duel

V- Quel groupe de programmeurs adapte Tiger Road sur ST et Amiga?

a) Software Creations
b) Tiertex
c) Probe

VI- Lequel de ces jeux n'a pas donné lieu à une suite?

a) Ghost's and Goblins
b) 1942
c) Side Arms

VII- Parmis ces jeux, un seul ne permet pas à deux joueurs de participer en même temps. Lequel?

a) Forgotten Worlds
b) LED Storm
c) Last Duel

BULLETIN REPONSE

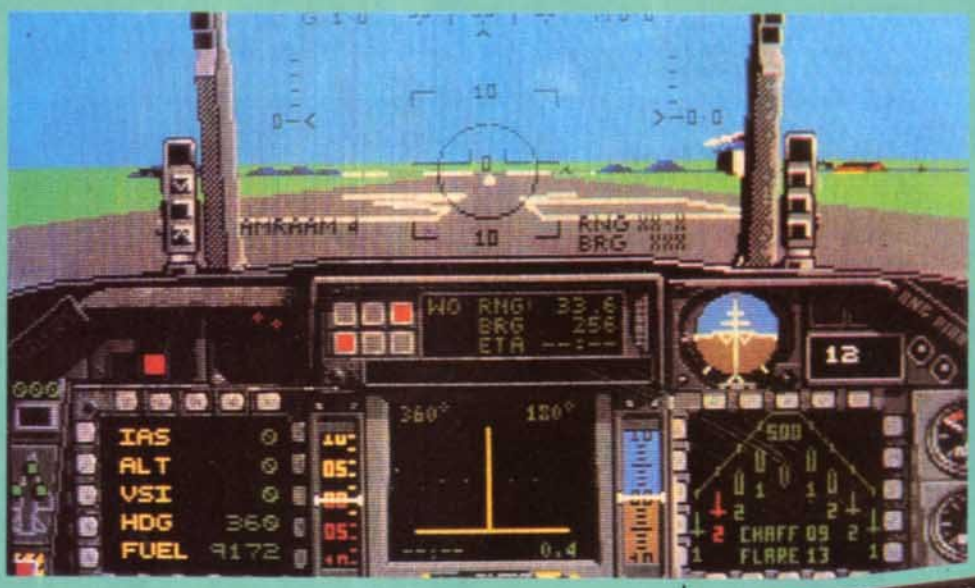
Bon à renvoyer à: Génération 4, Concours Capcom, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris, France

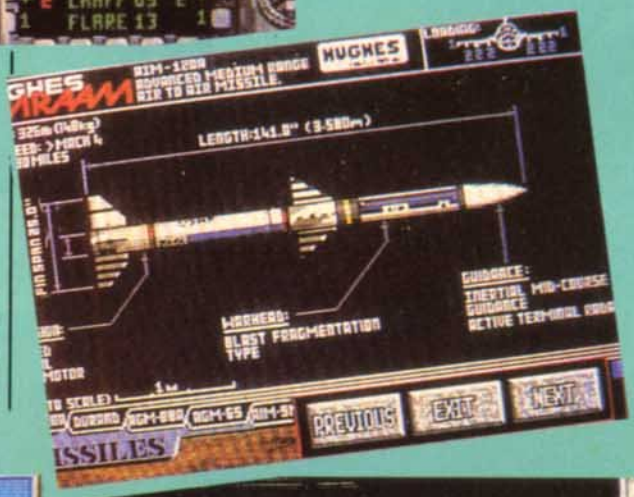
Indiquez en face du numéro de chaque question la lettre correspondant à la bonne réponse!

I).... II).... III).... IV).... V).... VI).... VII)....

NOM: Prénom:
Adresse: Code Postal:
Ville: Machine:

LES PREVIEWS

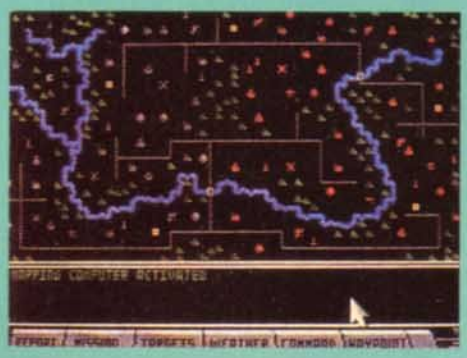


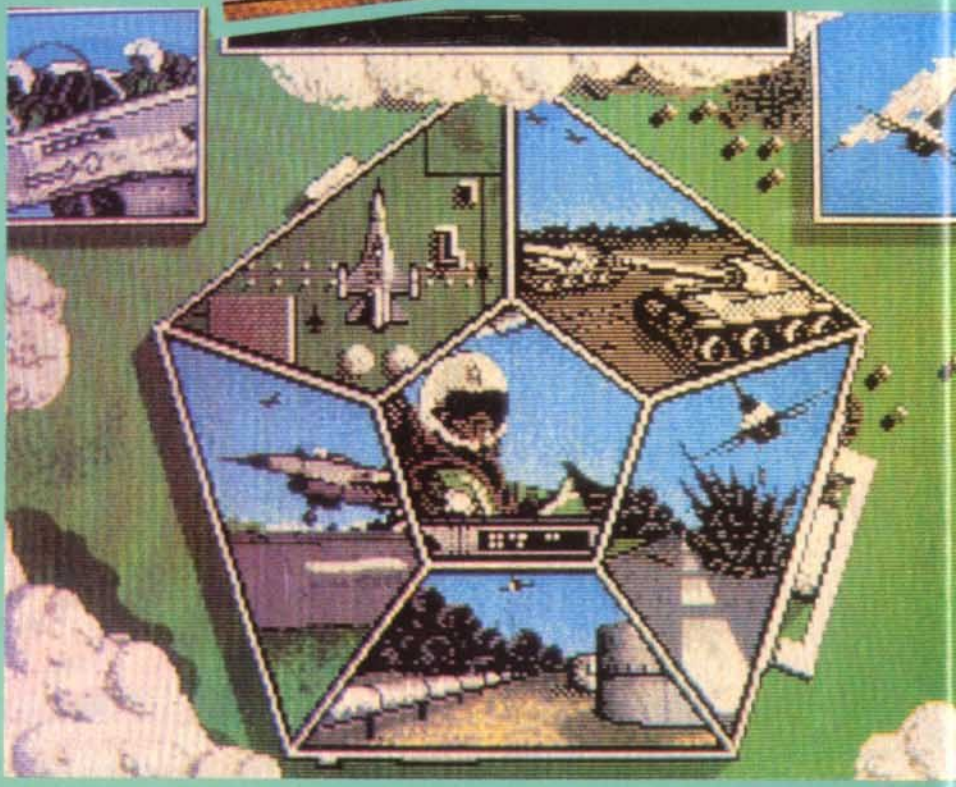


F-16 COMBAT PILOT

Digital Integration
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mars

Décidément, nous sommes gatés cette année. Après Falcon, voici F-16 Combat Pilot qui s'annonce aussi bon! Rien que ça! Eh oui, il faut dire que chez Digital Integration, ils ne font que des simulations... Côté réalisation d'abord, c'est comme Falcon, de la 3D en

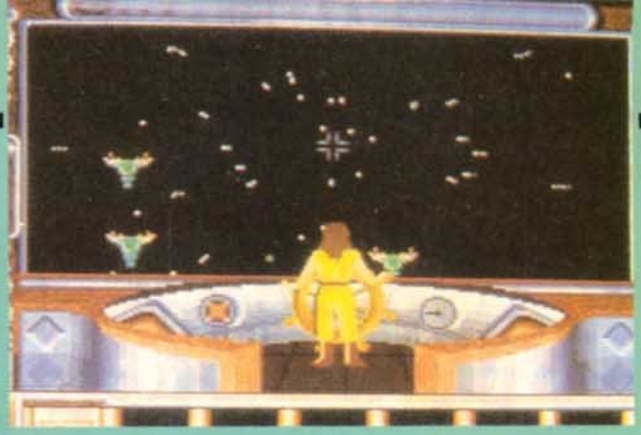




formes pleines. Par contre, il y a l'air d'y avoir plus d'éléments dans le décor, et des éléments plus complexes! Côté simulation, c'est aussi bien que Falcon, avec même plus d'options possibles, dont certaines viennent directement de Flight Simulator II. Différentes missions sont possibles: interceptions, actions offensives ou défensives, batailles contre des troupes au sol, vols de reconnaissance, et il y a même une option de conquête où vous dirigez un escadron de F-16!

F-16 Combat Pilot est réellement fantastique, avec des options inédites comme le vol de nuit à l'infra-rouge, etc... Côté intérêt, le jeu propose plus de missions que Falcon, avec des ennemis variés (tanks, avions, hélicoptères)! En plus de tout cela, la réalisation générale semble être aussi bonne que Falcon, voire meilleure. Un exemple? Lorsque vous demandez une vue sur le côté, vous voyez vos mains comme dans Falcon, mais ici elles bougent selon ce que vous faites et selon les instruments que vous sélectionnez. F-16 sera disponible

fin-mars sur ST et mi-avril sur Amiga. 1989 est bien l'année des simulateurs de vol!



THE KRISTAL

ADDICTIVE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mars

The Kristal fait partie de ces jeux qu'on ne peut pas classer, car The Kristal regroupe de nombreux styles. Avec des shoot'em'up, une partie de combats et une partie aventure, difficile de définir ce qu'est The Kristal, si ce n'est qu'il s'agit d'un méga-jeu! Vous jouez le rôle d'un pirate de l'espace répondant au nom de Francis Drake. Votre but est de retrouver un cristal mystique, qui se trouve entre de mauvaises mains.

Si le scénario semble simple, il est autrement complexe lorsqu'on se retrouve plongé dans l'histoire, et vous devrez bien y faire attention pour ne pas faire de faux pas et vous perdre dans l'histoire. Vous apprendrez des tonnes d'infor mations en parlant avec les nombreux personnages que l'on rencontre durant le jeu. Vous devrez parfois combattre des ennemis à l'épée, et détruire des vagues de vaisseaux lors de vos voyages interstellaires. En fait, The Kristal mêle trois bons jeux pour n'en faire qu'un seul, avec des graphismes étonnants et une animation très bonne!

SILKWORM

The Sales Curve
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: avril

Cette adaptation du fameux jeu de chez Tecmo est exceptionnelle! Graphiquement, c'est peut-être peu coloré, mais les dessins sont particulièrement fins. En plus, les sons digitalisés sont déments, le scrolling différentiel est très correct, et le tout est donc excellent! Mais ce qui est super dans Silkworm, c'est que l'on peut jouer à deux à la fois. En effet, il s'agit d'un jeu dans le style de R-Type, si ce n'est qu'un des joueurs dirige un hélicoptère et l'autre une jeep. Les deux joueurs doivent donc s'entraider pour passer les niveaux, la jeep étant pratique pour descendre les ennemis aériens et l'hélicoptère pour détruire les obstacles terrestres. En tout cas, la préversion que nous avons vue sur Amiga s'annonçait géniale. Qu'en sera-t-il sur ST?

INTERPHASE

IMAGEWORKS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: avril

Voici le jeu le plus abstrait à venir sur nos machines... Un jeu si abstrait qu'il faudra lire un véritable roman pour comprendre tout ce qui compose le jeu. Le jeu en lui-même est un jeu d'arcade en 3D formes pleines, mais il faudrait encore savoir ce qu'il faut faire! Quoi qu'il en soit, même si le jeu a l'air loin d'être évident, une chose est sûre: la 3D est excellente, comme vous pouvez le voir d'après ces photos.

GENERATION 4 numéro 11

TESTS:
-Galdregon's Domain
-Human Killing Machine
-War in Middle Earth
-Space Harrier 2
-Robocop
-Dragon Ninja

LE GUIDE DE STARGLIDER 2

LES SECRETS DE POWERDROME

LES JEUX POUR FAIRES DES JEUX:
Stac, Stos, Shoot'em'up Construction Kit, Talespin et Jade.

ET TOUJOURS:
- Les Préviews
- Sous les Arcades
- Gen4 & Jdr
- Les Compagnies
- L'actualité du ST et de l'Amiga.

BUBBLE BOBBLE 2: RAINBOW ISLANDS

FIREBIRD
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mai

Rainbow Islands, c'est le nom du fameux Bubble Bobble 2! A la fin de Bubble Bobble, les deux brontosaures Bub et Bob furent transformés en humains. C'est donc maintenant deux humains que vous dirigez! Leur père a été emprisonné, et vous devez le libérer en combattant à travers septs îles. En effet, pour délivrer votre père, il faut auparavant trouver sept gemmes. Au lieu de lancer des bulles, les deux personnages lancent des arcs-en-ciel. Il y a près de 64 objets spéciaux et autres bonus différents dans le jeu, qui modifieront votre cadence de tir et bien d'autres choses encore. Le jeu comporte cette fois-ci un scrolling, mais est toujours aussi drôle au niveau des graphismes et des sons. A ce propos, le jeu comprendra de nombreux jingles digitalisés. Sur Amiga, le jeu sera en 32 couleurs, ce qui promet. En tout cas, d'après ce que nous avons vus de la version ST, ça s'annonce aussi génial que Bubble Bobble, voir mieux!

BUTCHER HILL

GREMLIN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: avril

Adapté du film du même nom, Butcher Hill est un jeu qui est composé de plusieurs phases. Dans un premier temps, vous dirigez un canot pneumatique sur une rivière! Il faut récupérer les caisses de munitions qui flottent en surface, mais aussi éviter les zones marécageuses, les mines, les rochers et surtout les rafales des avions qui piquent sur vous!
Après quelques minutes, vous débarquez sur un ponton et entrez en pleine jungle. Là, c'est un peu comme dans Dungeon Master, comme si vous y étiez. Vous voyez donc la jungle qui vous entoure, et vous devez avancer vers le camp ennemi. De temps en temps, des vietcongs apparaissent et font feu sur vous! Vous devez les abattre le plus rapidement possible pour ne pas succomber sous les balles!
Enfin, de temps en temps, vous arriverez en des endroits clé où il faudra attaquer des troupes vietcongs. Une fois ceci fait, vous trouverez le chemin menant à la base de ceux-ci et vous devrez attaquer et détruire la base. Un jeu qui va faire du bruit!

VIGILANTE

US GOLD
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: avril

A New York, en 1994, la ville est le terrain favori de la guerre des gangs. La police ne circule plus, l'armée de contrôle plus la ville, la loi et l'ordre n'existe plus...
Les skinheads tentent d'étendre leur territoire, et vous allez devoir défendre le vôtre. En plus de cela, ils agissent en faisant un ôdieûx chântâge, puisqu'ils ont capturé votre nana, et qu'il vous la rendront vivante que si vous leur cédez votre territoire. Ne désirant perdre ni votre nana, ni votre territoire, et n'aimant pas particulièrement les skinheads, vous décidez de leur donner une bonne leçon, en allant les combattre sur cinq de leurs territoires, pour délivrer votre amie. Les rues, la décharge, un immeuble en construction, j'en passe et des meilleurs, vont être le lieu d'affrontements plus que violents. Au fur et à mesure que vous avancez, le terrain scrolle horizontalement, mais vous devez affronter des ennemis qui affluent vers vous! De nombreux coups sont possibles, et vous pourrez, comme vos ennemis, utiliser des armes.
Avec des graphismes très proches de la version arcade, des sons samplés et un scrolling différentiel assez bon, Vigilante s'inscrit dans les bons jeux de combat.

Dernière minute: nous somme en direct du Vatican, alors que notre copain Jean-Paul est sur le point de faire une déclaration importante:

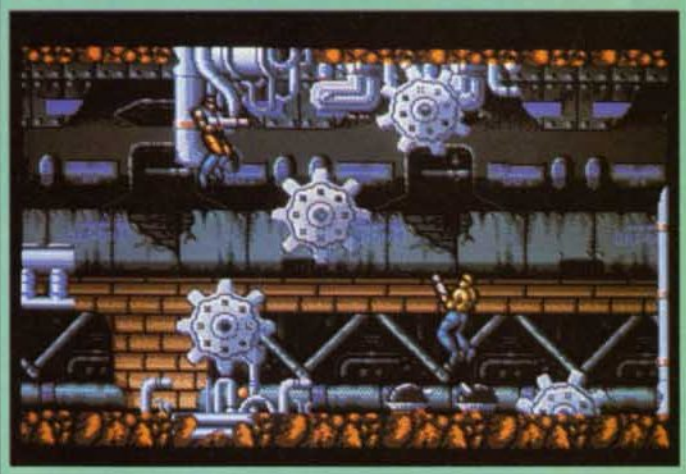
SAPRISTUM, BIENTUS 3615 GEN 4!

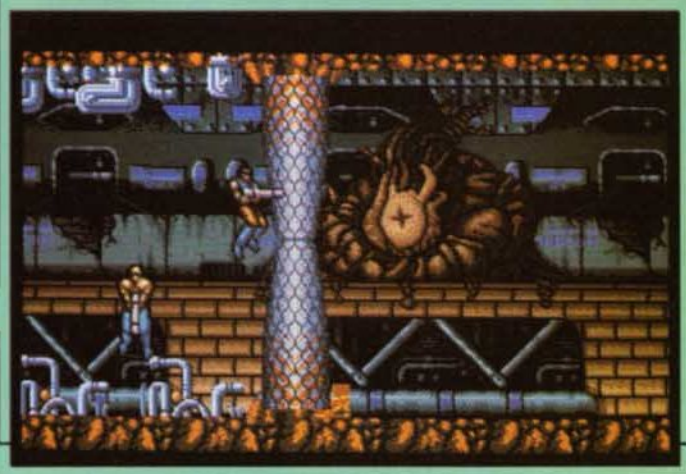
(Sapristi, bientôt 3615 GEN 4)

FORGOTTEN WORLDS

Go!
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mai

C'est complètement fou! Forgotten Worlds est la plus belle conversion que j'ai vu sur micro... et encore, ils n'en sont toujours qu'au premier niveau, et il n'y a pas encore les gros monstres. Mais par contre, il y a déjà tous les graphismes et l'animation. Graphiquement, on ne peut faire plus proche de la version arcade. Si ceci n'est pas trop apparent au début, cela devient flagrant lorsque l'on entre dans l'usine: ce SONT les graphismes de l'arcade! Ensuite, on retrouve tous les détails du jeu, comme les tourbillons que font les aliens quand ils meurent, comme les engrenages qui s'écroulent dans l'usine! Le pire, c'est le scrolling. S'il est très bon au début du jeu, il n'est pas à se jeter la tête contre les murs, même s'il est différentiel, mais avec un plan d'étoiles! Par contre, dès que l'on entre dans l'usine, on se rend compte que le dit scrolling différentiel est le plus beau fait sur micro, et ce aussi bien sur ST que sur Amiga! C'était la seconde préview concernant Forgotten Worlds, et quelque chose me dit que ce ne sera pas la dernière. En tout cas, pour le moment, le jeu mérite un 100% en réalisation... mais ils n'en sont, il est vrai, encore qu'aux débuts!





L'ENCYCLOPEDIE DES JEUX

GENERATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST et AMIGA.
Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST ET AMIGA ONT DEJA UNE BIBLE; CONSERVEZ LA.

Génération 4 n1
GUIDE DE TOUS LES JEUX EDITES EN 1987 ST ET AMIGA
Action, sports, simulation, aventure, éducatifs, société.
Plus de 250 jeux à la moulinette

Génération 4 n2
77 nouveaux jeux- Les projets de 48 éditeurs- Tous les logiciels AMIGA- Listing basic AMIGA- Le top Gen- Le poster Obliterator- Eclusifs- Petits budgets- Matos...

Génération 4 n3
Plus de 100pages de tests implacables- 50 projets infernaux - l'interview de Steve BAK- Photos exclusives de Predator, Iron lord, Buggy boy, Impossible mission 2- Obliterator- 164 pages couleur

Génération 4 n°4
La numérisation d'images
Dossier graphique Amiga
Tous les nouveaux jeux
EXPLORA: Le choc !
Gauntlet II, Mickey mouse ...
Digitaliser les images

Génération 4 N° 5
Amiga Graphique - P.C.S Londres - Starglider 2 - Previews: Thunderblade - Weird Dream - 1943 - Powerdrome - Barbarian 2 - Stargoose - Synax Terror...

Génération 4 N° 6
Dossier Amiga - Jeux de rôles - Conversions images: Amiga-ST, ST-Amiga - Previews: Foft, R-Type, Pac-Mania, Technocop, Galdregons Domain...

Génération 4 N° 7
Jeux d'arcades - Interview de Loisel - Opération Wolf - Previews: Les portes du temps, Vroom, Maupiti Island, Crazy Cars II, Barbarian II, Explora II..

GENERATION 4 vaut 35 frs., les numéros 2, 3 et 4 valent 25 frs., les 4 numéros valent 100 frs.

L'ENCYCLOPEDIE DU ST

ST MAG 1 et ST MAG 2 sont épuisés.Pas de réédition en vue pour le moment. Le numéro 3 sera bientôt épuisé.
Pour les autres, on n'en manque pas. Faute de place, nous n'avons pas mentionné l'existence des n° 3 à 10 d'ST Magazine, mais ces derniers sont toujours disponibles à la Boutique de Pressimage.

LE ST A DEJA UNE HISTOIRE; CONSERVEZ LA.

ST MAG 11
ST Rplay - Becker Text - Aladin - Dossier listings - Interruptions - Anamorphoses à miroir - GFA, PAO, Gem.

ST MAG 12
Une drôle d'affaire - Profimat - Pro Sound Designer - Eproms - Index - Dossier musique - piratage - BD.

ST MAG 13
Sicob - Induction - Salon de la musique - Horloge - World Plus - Dossier langages - CAD 3D 2.O.

ST MAG 14
Masterplan - Laser Atari - PC Ditto - Scanner Hawk - Dossier pédagogique - Softsynth - Art Studio

ST MAG 15
Signum - Comdex - ZZ 2D - Twist - Scanner Canon - Gfa Objet - Athena II - Création Musicale - Les jeux del'année - 7 Traitements de textes à la loupe.

ST MAG 16
Premiers pas sur ST - Nouvelles ROM - Animation en C et GFA - ZZ Rought - Calcomat II - GFA Artist - X Alyzer pour DX 7 - L'arche du Captain Blood.

ST MAG 17
50 Réponses aux débutants - Spectrum 512 - Induction Pannes et garanties - Scandale sur PC Ditto - Séquenceurs : Masterpiece et studio 24 - Les polices Publishing Partner - 35 couleurs en GFA.

ST MAG 18
Le catalogue de la boutique : 32 pages - Le sida du ST - La garantie Atari - La compta Jaguar - La famille PAO s'agrandit - La protection des logiciels - Emulation PC - Creer un son en Gfa.

ST MAG 19
Superbase Pro - Hanovre Pro 24 3.0 - Les genlocks Athena ST - Mortevielle - Le transputeur - Imperatel - MT 32 Designer - Les technobandits - Stad - Gfa ou Omikron ?

ST MAG 20
Index ST MAG : 3 ans d'histoire du ST - Sicob 88 - GFA 3.0 - Signum II - La mémoire du ST en fiches - Tous les plans de Dungeon Master - Les jeux de l'été.

ST MAG 21
ZZ Rough et Draft - Arkey - Le serveur ST MAG - Devpac ST 2 - Intenter un procés - De nouveaux outils PAO.

ST MAG 22
Spécials listings - Un été chaud avec les jeux - Les nouvelles technologies - Quantum Paint - Ray Tracing - Le leadman 50.

ST MAG 23
Spécial musique - Laser C - Omikron 3.0 - Cyber Studio - La Programmation - IMG Scan - Initiation au Basic GFA

ST MAG 24
PC Show - Micro 88 - Düsseldorf - Fortran - Le Comptable - GfA Raytrace - ZZ-Lazy Paint - Master CAD 3D

ST MAG 25
Cyber Control - Z 88 - Psion Organizer - Wercs - H.D.U. - Educatifs - Adimens - GfA 3.03 - les ROMs - Scanner Print Technik's

ST MAG 26
Le nouveau catalogue de la boutique - Cyber Paint - Imagic - Alchimie - ZZ-Com Amadeus - Le Comdex - Gestint - - Repteaser - Tableau des RTC

ST MAGAZINE: Un numéro vous coûte 25 francs. 5 numéros: 110 frs au lieu de 125 frs. 10 numéros: 200 frs au lieu de 250 frs. 15 numéros et au delà: 17 frs par numéro. Un coffret ou une reliure au sigle de ST MAG (qui contiennent environ 10 numéros): 65 frs l'unité. Coffret ou reliure + 5 numéros: 160 frs + 10 numéros: 250 frs. Le port est gratuit. Cochez les numéros choisis.

Bon de commande à découper le plus soigneusement possible et à retourner à:
PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 PARIS.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse complète : .....
Code postal : ..... Ville : .....

ST MAGAZINE: Je commande le(s) numéros suivant(s): 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑ 12❑ 13❑ 14❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑ 21❑ 22❑ 23❑ 24❑ 25❑ 26❑
Je commande 5 numéros❑ 10 numéros❑ un coffret❑ une reliure❑ +5 numéros❑ +10 numéros❑
N'oubliez pas de cocher les numéros choisis dans tous les cas de figure.

GENERATION 4: Je commande le(s) numéro(s) suivant(s): 1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑
4 numéros ❑ Le port est gratuit.

Mode de règlement: chèque bancaire ❑ CCP ❑ **Signature**:
(des parents pour les mineurs)

TARGHAN

- ATARI ST
  Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatible Cartes EGA, CGA, HERCULES

Distribution exclusive loriciels, 81 rue de la Procession 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631 748 F

On reconnaitra les FORTS des FAIBLES

INFERNAL CHALLENGE

RUN THE GAUNTLET

ocean

"Quel jeu fantastique!... toute l'action et l'excitation. C'est un jeu excellent, alors foncez et participez à la course infernale, maintenant!"
"Mise à part l'excellence technique, le choix très vaste de parties jouables font de la Course Infernale un des meilleurs jeux multi-épreuves..." CRASH

AMSTRAD
ATARI
AMIGA

JETSKIS
HOVERS
SPEEDBOATS
METEORS
BUGGYS
Inflatables
SUPERCATS
QUADS
THE HILL

9 ÉPREUVES EXPLOSIVES!

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

ZAC DE MOUSQUETTE 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145